



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL**

TOMO II

**ENTIDAD ACADÉMICA
Escuela Nacional de Artes Plásticas,
Plantel Xochimilco**

**TÍTULO QUE SE OTORGA
Licenciado(a) en Diseño y Comunicación Visual**

FECHA DE APROBACIÓN DEL CONSEJO TÉCNICO: 22 de marzo de 2013
FECHA DE APROBACIÓN DE LOS CAAHyA: 8 de noviembre de 2013

Índice

Primer semestre.....	7
Tipografía I	8
Geometría I	11
Procesos de Representación Bidimensional I	14
Diseño Integrador I.....	18
Educación para el Dibujo I.....	22
Recursos Tecnológicos para el Diseño	25
Análisis y Redacción de Textos.....	28
Introducción a la Teoría del Diseño y la Estética.....	31
Inglés Semestre I.....	35
Segundo semestre.....	42
Tipografía II	43
Geometría II	46
Procesos de Representación Bidimensional II	49
Diseño Integrador II.....	53
Educación para el Dibujo II.....	56
Estrategias y Tecnologías en el Diseño	59
Producción e Interpretación de Textos.....	62
Seminario de Teoría del Diseño y la Estética.....	65
Inglés Semestre II.....	69
Tercer semestre.....	75
Fotografía I	76
Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos I.....	79
Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica I.....	82
Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I	86
Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración I	89
Laboratorio de Diseño Integrador I.....	93
Formación para el Dibujo I	96
Tecnología y Vinculación Disciplinar I	100
Sociedad del Conocimiento, TIC e Investigación	102
Teoría de los Signos.....	105
Arte y Diseño en la Antigüedad	108
Inglés Semestre III.....	111
Cuarto semestre	118

Fotografía II	119
Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos II	122
Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica II	125
Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II	128
Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración II	131
Laboratorio de Diseño Integrador II	134
Formación para el Dibujo II	137
Tecnología y Vinculación Disciplinar II	140
Metodología y Estructura de la Investigación	143
Teoría de la Imagen	146
Arte y Diseño Medieval y Renacentista	149
Inglés Semestre IV	152
Quinto semestre	159
Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica I	160
Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos I	163
Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I	169
Laboratorio de Diseño Gráfica e Ilustración I	173
Laboratorio de Diseño en Fotografía I	177
Laboratorio de Diseño en Dibujo I	180
Laboratorio de Tecnología para Edición Gráfica I	183
Laboratorio de Tecnología para Iconicidad y Entornos I	187
Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia I	190
Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración I	193
Laboratorio de Tecnología para Fotografía I	196
Laboratorio de Tecnología para Dibujo I	199
Seminario de Protocolos de Investigación	202
Teoría de la Comunicación	205
Arte y Diseño en Mesoamérica	208
Análisis e Investigación del Campo Profesional	213
Inglés Semestre V	216
Sexto semestre	223
Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica II	224
Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos II	228
Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II	232
Laboratorio de Diseño en Gráfica e Ilustración II	235
Laboratorio de Diseño en Fotografía II	238

Laboratorio de Diseño en Dibujo II	241
Laboratorio de Tecnología para Edición Gráfica II	245
Laboratorio de Tecnología para Iconicidad y Entornos II	248
Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia II.....	251
Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración II.....	254
Laboratorio de Tecnología para Fotografía II	257
Laboratorio de Tecnología para Dibujo II	260
Seminario de Proyectos de Investigación.....	263
Psicología para la Comunicación Visual.....	266
Arte y Diseño Barroco y Virreinal	269
Diseño, Mercadotecnia y Publicidad	273
Inglés Semestre VI	277
Séptimo semestre.....	284
Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica I.....	285
Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I.....	288
Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I	292
Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I	295
Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía I	298
Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo I	301
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica I.....	304
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I.....	307
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I.....	310
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I.....	313
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía I	316
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo I	320
Seminario de Construcción Teórico-Conceptual	323
Seminario de Investigación del Diseño Contemporáneo.....	326
Arte y Diseño de los Siglos XIX y XX	329
Laboratorio de Administración y Gestión de Proyectos.....	332
Inglés Semestre VII	336
Octavo semestre.....	343
Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica II	344
Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II	347
Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II	351
Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II	354
Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía II	357

Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo II	360
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica II	363
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II	366
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II.....	369
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II.....	372
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía II	375
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo II	378
Seminario de Integración y Evaluación de Proyectos	381
Seminario de Prospectiva del Diseño y la Comunicación Visual.....	384
Arte y Diseño Contemporáneos	388
Vinculación y Producción del Diseño en el Contexto Profesional	391
Asignaturas Optativas.....	400
Estudio de Medios Editoriales (Historia del Libro).....	401
Procesos Artesanales e Industriales (Encuadernación).....	405
Laboratorio-Taller de Edición (Diseño de Periódicos)	408
Laboratorio-Taller de Edición (Diseño de Cartel)	412
Laboratorio-Taller de la Letra (Diseño de Fuentes Tipográficas)	415
Dimensionalidad e Intervención Espacial.....	418
Diseño y Sustentabilidad.....	421
Display, Escaparate y Stand	424
Ergonomía, Diseño Aplicado y Experimental	428
Identidad y Significación Global	431
Arte y Producción para Videojuegos	434
Dibujo para la Animación.....	437
Producción Audiovisual	440
Producción para Animación.....	443
Registro de Imágenes y Sonido en Movimiento	446
Aplicaciones de Dibujo	449
Géneros Fotográficos.....	453
Fotografía Híbrida Experimental.....	456
Laboratorio de Ilustración Experimental.....	459
Laboratorio de Narrativa Gráfica	463
OPTATIVAS GENERALES.....	466
Argumentación y Ética Profesional en el Diseño.....	467
Caligrafía Creativa.....	471
Caligrafía	474

Campana Publicitaria y Construcción de Marca.....	478
Costos, Presupuestos y Cotizaciones.....	482
Diseño de Recursos Didácticos para el Aprendizaje.....	485
El Diseño Visual en América Latina.....	488
Emprendimiento y Empresa Creativa.....	491
Fundamentos de Didáctica y Planeación Educativa.....	493
Interacción Profesional.....	496
Laboratorio de Experimentación en Serigrafía.....	500
Medios de Impresión para Serigrafía.....	504
Medios y Sistemas de Impresión.....	508
Modelos Educativos en el Diseño.....	511
Normatividad para el Diseño.....	514
Pensamiento Creativo.....	517
Proyectos Experimentales de Diseño y Comunicación Visual.....	520
Seminario de Cultura Visual.....	523
Seminario de Historiografía del Arte y Diseño Mexicano.....	526
Seminario de Iconografía del Arte para el Diseño.....	528
Laboratorio-Taller de Soportes Sustentables.....	531
Técnicas de Iluminación.....	534
Técnicas Fotográficas Análogas en Blanco y Negro.....	537
Teoría del Conocimiento.....	540

Primer semestre

Tipografía I
Geometría I
Procesos de Representación Bidimensional I
Diseño Integrador I
Educación para el Dibujo I
Recursos Tecnológicos para el Diseño
Análisis y Redacción de Textos
Introducción a la Teoría del Diseño y la Estética
Inglés I



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Tipografía I

Clave:	Semestre: 1º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

<p>Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna.</p> <p>Asignatura subsecuente: Tipografía II</p> <p>Objetivo general: Analizar y explorar los fundamentos teóricos, históricos y conceptuales de la tipografía para reconocer su carácter como una forma no manual de la escritura, que se vale de modelos idealizados de los signos alfabéticos para representar visualmente el lenguaje, organizar la lectura y enriquecer el contenido, orientándolo hacia su reproducción por medios impresos o electrónicos.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos generales del mecanismo del lenguaje, su funcionamiento como sistema de comunicación y su relación con la escritura. 2. Analizar las relaciones y las implicaciones entre "escritura idealizada", retórica visual, lectura y reproducción de los mensajes escritos, diseñados profesionalmente. 3. Examinar la evolución histórica de la escritura y el diseño de la letra en sus diversos soportes. 4. Identificar los modelos básicos de la escritura gótica medieval. 5. Analizar e identificar los aspectos tecnológicos, gráficos, sociales y económicos relacionados con la aparición de la imprenta tipográfica occidental, sus antecedentes, su difusión y sus consecuencias. 6. Analizar los eventos y personajes históricos relacionados con la llegada de la imprenta a México. 7. Desarrollar un panorama histórico-conceptual de la evolución tecnológica de la tipografía, desde el tipo movable hasta la tipografía digital. 8. Reconocer las tipografías más importantes, sus nombres, autores y la fundición que las produjo. 9. Promover la capacidad para la detección y valoración de detalles, y reconocer su importancia en la formación de un comunicador visual profesional.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Evolución de la escritura manual	8	16
2	Evolución de la escritura mecánica	8	16
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Evolución de la escritura manual.</p> <p>1.1 El lenguaje como sistema de comunicación.</p> <p>1.2 Pictogramas, ideogramas, logogramas.</p> <p>1.3 Origen y evolución del signo alfabético.</p> <p>1.4 La copia de manuscritos en la antigüedad clásica y la Edad Media.</p> <p>1.5 Del esquema lineal primitivo (pauta) al esquema lineal moderno.</p> <p>1.5.1 Epigrafía griega y romana.</p> <p>1.5.2 Quadratas.</p> <p>1.5.3 Rústicas.</p> <p>1.5.4 Unciales.</p> <p>1.5.5 Minúscula carolingia.</p> <p>1.5.6 Góticas: rotunda, bastarda, <i>fraktur</i>, textura.</p> <p>1.5.7 Manuscrita cursiva.</p>
2	<p>Evolución de la escritura mecánica</p> <p>2.1 Gutenberg y la aparición de la imprenta tipográfica occidental</p> <p>2.2 Características del tipo movable.</p> <p>2.2.1 El punzón (acero).</p> <p>2.2.2 La matriz (cobre).</p> <p>2.2.3 El tipo (plomo, estaño, antimonio).</p> <p>2.3 Expansión de la imprenta en Europa y México.</p> <p>2.4 Monotipia y linotipia, fotocomposición, letras transferibles.</p> <p>2.5 Fuentes tipográficas trascendentales (siglos XV al XXI)</p> <p>2.5.1 Fundiciones.</p> <p>2.5.2 Diseñadores.</p> <p>2.6 Características de la tipografía digital (escalable y de pantalla).</p> <p>2.7 Identificación de tipografías 1.</p>

Bibliografía básica:

AA.VV. (2012). Cómo diseñar un tipo. Barcelona: Gustavo Gili.

Ambrose, G. y Harris, P. (2006). Tipografía. Barcelona: Parramón.

Bain, P. y Shaw, P. (2001). La Letra Gótica. Tipo e Identidad Nacional. Valencia: Campgrafic.

Baines, P. (2009). Tipografía, Función y Forma. México: Gustavo Gili.

Baines, P. y Haslam, A. (2005). Tipografía. Función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Bringhurst, R. (2008). Los elementos del estilo tipográfico. México: Librería-Fondo de Cultura Económica.

De Buen, J. (2011). Introducción al estudio de la tipografía. Gijón: Trea.

De Pablos Coello, J. M. (1994) Tipografía para periodistas. Una exploración por la estructura tecnológica de la prensa. Madrid: Universitas.

Designio-Encuadre (ed.) (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Autor.

Ellison, A. (2008). Tipografía Digital. Barcelona: Parramón.

Frutiger, A. (2005). El libro de la tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.

Garone Gravier, M. (2009). Breve introducción al estudio de la tipografía en el libro antiguo. Panorama histórico y nociones básicas para su reconocimiento. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Biblioteca Lafragua / Colegio Preparatoriano de Xalapa, Biblioteca Histórica/AMBIFA.

Garone Gravier, M. (2012). La tipografía en México. Ensayos históricos (siglos XVI-XIX). México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Garone Gravier, M. y Pérez Salas, M.E. (comps.) (2012). Las muestras tipográficas y el estudio de la cultura impresa. México: Ediciones del Ermitaño.

Hillner, M. (2010). Tipografía Virtual. Barcelona: Parramón.
 McCallum, G. L. (2009). Alfabetos y Letras. 4000 Modelos. Barcelona: Parramón.
 McLuhan, M. (1998). La galaxia Gutemberg. Barcelona: Galaxia Gutemberg
 Mediavilla, C. (2005). Caligrafía. Del signo caligráfico a la pintura abstracta. Valencia: Campgràfic.
 Meggs, P.B. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona, México: RM.

Bibliografía complementaria:
 Eisenstein, E.L. (2010). La imprenta como agente de cambio. México: Librería-Fondo de Cultura Económica.
 Febvre, L. y Martin, H.J. (2005). La aparición del libro. México: Librería-Fondo de Cultura Económica.
 Garfield, S. (2011). Es mi tipo. Un libro sobre fuentes tipográficas. México, Santillana.
 Gürtler, A. (2005). Historia del periódico y su evolución tipográfica. Valencia: Campgràfic.
 Kinross, R. (2008). Tipografía moderna. Un ensayo histórico crítico. Valencia: Campgràfic.
 Moorhouse, A.C. (2011). Historia del alfabeto. México: Fondo de Cultura Económica.
 Smeijers, F. (1996). Counterpunch. Making type in the sixteenth century, designing typefaces now. Londres:Hyphen.
 Tschichold, J. (2003). La nueva tipografía. Valencia: Campgràfic.
 Vilchis, L.C. (2010). Historia del diseño gráfico en México: 1910-2010. México: Conaculta-INBA.
 Villafranca, J. (2012). Carácter latino. 30 tipos con muchas fuentes. Barcelona: Index Book.

Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (profesor) (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición oral (alumnos) (x)	Examen final escrito (x)
Discusión en grupo (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Exposición de temas por los alumnos (x)
Actividades fuera del aula (x)	Participación en clase (x)
Diálogos con profesionales (x)	Asistencia (x)
Lecturas recomendadas (x)	Seminario ()
Trabajo de investigación (x)	Otras: Evaluación de proyecto ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con obra profesional en tipografía y diseño editorial, de preferencia con estudios especializados en la materia. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Geometría I

Clave:	Semestre: 1º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		1	2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

<p>Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna.</p> <p>Asignatura subsecuente: Geometría II.</p> <p>Objetivo general: Analizar y aplicar los antecedentes y principios básicos de la geometría lineal y plana para fomentar el desarrollo de esta disciplina como una herramienta de diseño, reconociendo sus alcances y posibilidades dentro de la comunicación visual.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar e identificar las características de las formas bidimensionales en su concepción espacial. 2. Fomentar la capacidad de observación y análisis para la elección, comprensión y construcción objetiva de las posibles soluciones a problemas geométricos. 3. Aplicar las técnicas y procedimientos de la geometría plana para generar ideas y conceptos creativos con diferentes alternativas de solución. 4. Fomentar el desarrollo de la destreza manual constructiva a través de la manipulación de diversos materiales, herramientas e instrumentos de trazo preciso. 5. Fomentar la comprensión del pensamiento abstracto y un razonamiento crítico para la solución de problemas.
--

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la geometría.	3	3
2	Relaciones geométricas.	3	6
3	Elementos de la geometría plana	3	9
4	Curvas geométricas	3	8
5	Sección Áurea	4	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Introducción a la geometría</p> <p>1.1 Historia de la geometría.</p> <p>1.2 Objeto de estudio de la geometría.</p> <p>1.3 Geometría lineal y plana.</p> <p>1.4 Instrumentos y materiales.</p> <p>1.4.1 Lápices y su denominación.</p> <p>1.4.2 Escuadras y su manejo.</p> <p>1.4.3 Compás.</p>
2	<p>Relaciones geométricas</p> <p>2.1 Igualdad.</p> <p>2.2 Equivalencias.</p> <p>2.3 Semejanzas.</p> <p>2.4. Escala.</p> <p>2.4.1 Unidades.</p> <p>2.4.2 Medidas.</p> <p>2.5 Proporcionalidad.</p>
3	<p>Elementos de la geometría plana</p> <p>3.1. Definición geométrico-conceptual de la recta.</p> <p>3.1.1. Segmentos.</p> <p>3.1.2. Perpendiculares.</p> <p>3.1.3. Paralelas.</p> <p>3.1.4. Ángulos.</p> <p>3.2. Definición geométrico-conceptual del plano.</p> <p>3.2.1. Triángulos.</p> <p>3.2.2. Cuadriláteros: cuadrado, rectángulo, rombo, romboide, trapecios, trapecios rectángulos y paralelogramos.</p> <p>3.2.3. Circunferencia.</p> <p>3.2.4. Polígonos regulares: pentágono, hexágono, heptágono, octágono, nonágono, decágono, etc.</p> <p>3.2.5. Polígonos estrellados.</p>
4	<p>Curvas geométricas</p> <p>4.1 Tangencias.</p> <p>4.1.1 Rectas tangentes a circunferencias.</p> <p>4.1.2 Circunferencias tangentes a rectas.</p> <p>4.1.3 Circunferencias tangentes entre sí.</p> <p>4.2 Enlaces.</p> <p>4.2.1 Enlaces de rectas con circunferencias.</p> <p>4.2.2 Enlaces de circunferencias entre sí.</p> <p>4.3 Curvas, parábolas e hipérbolas.</p> <p>4.4 Óvalos y ovoides</p> <p>4.5 Espirales:</p> <p>4.5.1 Espirales de 2, 3, 4 o más centros.</p> <p>4.5.2 Evolvente de circunferencia.</p> <p>4.5.3 Espiral de Arquímedes.</p> <p>4.6 Cardioide.</p> <p>4.7 Nefroide.</p> <p>4.8 Deltoide.</p>

5	Sección Áurea 5.1. Serie de Fibonacci. 5.2. Método geométrico. 5.3. Método matemático. 5.4. Aplicaciones.
---	---

Bibliografía básica:

Arnheim, R. (1978). La forma visual de la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ching, F. (1975). Manual de dibujo arquitectónico. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ching, F. (1982). Arquitectura: forma, espacio y orden. México. Gustavo Gili.
 Euclides. (1992). Elementos de geometría (Vols. I a IV, Versión de Juan David García Baca). México: UNAM
 Fernández, S. (2007). La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico. México. Trillas.
 Ghyka, M.C. (1977). Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Barcelona: Poseidón.
 González, V. J. M. (2009). Geometría descriptiva. México. Trillas.
 Hemmerling, E. M. (2011). Geometría elemental. España. Limusa.
 Kandinsky, W. (1994). Punto y línea sobre el plano. México: Ediciones Coyoacán.
 Munari, B. (2011). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual (1ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
 Nortes, C. A. (2012). La resolución de problemas de geometría. España. Comunidad Catequística Salesiana.
 Pedoe, D. (1982). La geometría en el arte. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Wang, T. C. (1988). El Dibujo Arquitectónico. Trillas.

Bibliografía complementaria:

Camberos, A. (1980). Dibujo de ingeniería. México: Porrúa.
 Ching, F. (1982). Arquitectura: forma, espacio y orden. México: Gustavo Gilli.
 García Salgado, T. (1992). Introducción a la perspectiva modular. México: Trillas.
 Gestner, K. (1988). Las formas del color. España: Herman Blume-Monterreina.
 Ghyka, M.C. (1982). El número de oro. Los ritmos, los ritos. Barcelona: Poseidón.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Procesos de Representación Bidimensional I

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

<p>Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna.</p> <p>Asignatura subsecuente: Procesos de Representación Bidimensional II</p> <p>Objetivo general: Relacionar los procesos básicos para la representación gráfica con las diversas posibilidades técnicas, expresivas y productivas, con el fin de desarrollar las habilidades gráfico-expresivas necesarias para elaborar y presentar imágenes y asumir una actitud crítica que valore la diversidad de soluciones para la representación.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar el papel de la representación gráfica dentro del ámbito del diseño y la ilustración. 2. Relacionar la representación gráfica con los fines temático y conceptual de las imágenes gráficas. 3. Explorar el comportamiento expresivo y práctico de los diferentes materiales gráficos. 4. Elegir las técnicas de representación bidimensional, seleccionando soportes y materiales que le permitan expresar ideas gráficas vinculadas con los propósitos de la comunicación. 5. Integrar las posibilidades de estructuración formal de los elementos para proponer diferentes soluciones en la realización de imágenes gráficas.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La representación gráfica	4	8
2	Lápices	4	8
3	Bolígrafo	4	8
4	Tinta china	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>La representación gráfica</p> <p>1.1. Configuración.</p> <p>1.1.1. Observación.</p> <p>1.1.2. Percepción.</p> <p>1.1.3. Registro de la forma (de la forma a la imagen).</p> <p>1.2. Representación.</p> <p>1.2.1. Procesos de abstracción.</p> <p>1.2.2. Lenguaje gráfico.</p> <p>1.3. Materiales gráficos.</p> <p>1.3.1. Secos.</p> <p>1.3.2. Líquidos.</p>
2	<p>Lápices</p> <p>2.1 Lápices de grafito y color.</p> <p>2.1.1 Antecedentes y representantes.</p> <p>2.1.2 Composición.</p> <p>2.1.3 Relación de instrumentos.</p> <p>2.1.4 Soportes.</p> <p>2.1.5 Línea (presión, dirección, saturación, extensión, luces y sombras, textura).</p> <p>2.1.6 Tono (presión, dirección, saturación, extensión, luces y sombras, textura).</p> <p>2.1.7 Aplicación temática.</p>
3	<p>Bolígrafo</p> <p>3.1 Bolígrafo negro y a color.</p> <p>3.1.1 Antecedentes y representantes.</p> <p>3.1.2 Composición.</p> <p>3.1.3 Relación de instrumentos.</p> <p>3.1.4 Soportes.</p> <p>3.1.5 Línea (presión, dirección, saturación, extensión, luces y sombras, textura).</p> <p>3.1.6 Tono (presión, dirección, saturación, extensión, luces y sombras, textura).</p> <p>3.1.7 Aplicación temática.</p>
4	<p>Tinta china</p> <p>4.1 Técnicas con plumilla.</p> <p>4.1.1 Antecedentes y representantes.</p> <p>4.1.2 Composición.</p> <p>4.1.3 Relación de instrumentos.</p> <p>4.1.4 Soportes.</p> <p>4.1.5 Línea (presión, dirección, saturación, extensión, luces y sombras, textura).</p> <p>4.1.6 Tono (presión, dirección, saturación, extensión, luces y sombras, textura).</p> <p>4.1.7 Aplicación temática.</p> <p>4.2 Técnicas de pincel (mancha y aguada).</p> <p>4.2.1 Antecedentes y representantes.</p> <p>4.2.2 Composición.</p> <p>4.2.3 Relación de instrumentos.</p> <p>4.2.4 Soportes.</p> <p>4.2.5 Húmedo sobre seco (veladura, luces y sombras, volumen, textura).</p> <p>4.2.6 Húmedo sobre húmedo (veladura, luces y sombras, volumen, textura).</p> <p>4.2.7 Pincel seco (luces y sombras, volumen, textura).</p> <p>4.2.8 Aplicación temática.</p>

Bibliografía básica:

- AA.VV. (1997). Lápices de colores. Madrid: Parramón ediciones.
- Barber, J. (2008). Lápices de colores. España: Parramón ediciones.
- Basilio Gómez, J. (1976). El dibujo a la pluma. España: Leda.
- Berry, R. (2012). Guía completa de técnicas de acuarela. Técnicas, consejos y secretos del oficio. Barcelona: Acanto.
- Bruck. (1988). Papeles: para acuarela y dibujo. España: CEAC.
- Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Calvo Carbonell, J. (2009). Pinturas y recubrimientos... Introducción a la tecnología. España: Días de Santos.
- Canal, M. F. (2010). Acrílico 1: Pintar fácil, el método más sencillo para pintar cuadros desde el primer momento. España: Parramón ediciones.
- Cherrett, P. (2008). Pintura con pincel chino: introducción. España: LIBSA.
- Colyer, M. (1994). Como encargar ilustraciones. México: Gustavo Gili.
- Comesaña, P. (2012). Escuela de pintura china. España: LIBSA.
- D'Alim, E. (1982). El pintar con acrílicos. España: Ediciones de arte.
- De La Torre, E. (1999). Ilustradores de libros, Guión bibliográfico. México: UNAM.
- Edison, D. (2008). Dynamic Color Painting For The Beginner. USA: Harry N. Abrams Inc.
- Gombrich, E.H. (1999). Los usos de las imágenes. México. Fondo de Cultura Económica.
- Gómez, J. J. (2007). La representación de la representación- Dibujo y profesión 1. Madrid: Cátedra.
- González, J. M. (2008). El color de la pintura. España: Blume.
- Grant, J. y Tiner, R. (2002). Manual completo de técnicas artísticas de la ciencia ficción y fantasía. Madrid: Celeste ediciones.
- Grundsten, C. (2011). Guía para usar la luz. Para ilustradores, dibujantes, pintores, interioristas y artistas. Barcelona: Blume
- Hall, A. (2011). Ilustración. Barcelona: Blume
- Harrison, H. (2003). Enciclopedia de técnicas de Acuarela. Barcelona: Acanto.
- Huertas, M. (2010). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas I. Soportes, materiales y útiles empleados en la pintura de caballete. Madrid: Akal.
- Huertas, M. (2010). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas II. Preparación de los soportes, procedimientos y técnicas pictóricas. Madrid: Akal.
- Hyland, A. (2006). The picture book. London: Laurence King.
- Jardí, E. (2012) Pensar con imágenes. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lewis, B. (1987). An introduction to Illustration. Londres: Quintet Publishing Ltd.
- Lohan, F. (2009). Pen & Ink Techniques (Dover art instruction). USA: Contemporary books.
- Lohan, F. (2011). Pen & Ink Sketching Step by step (Dover art instruction). USA: Contemporary books.
- Lorente, J. (1998). Placer de pintar a la aguada. (Cuadernos de pintura). Barcelona: Idea Books.
- Magnus, G. H. (1987). Manual para dibujantes e ilustradores. Barcelona: Gustavo Gili.
- Moles, A. (1990) La imagen-comunicación funcional. México: Trillas.
- Moreno, T. (1993). El color, historia, teoría y aplicaciones. España: Ariel.
- Olmedo. (1999). Placer de dibujar con lápices grasos. Cuadernos de dibujo. Barcelona: Idea books.
- Parramón, J. M. (2000). Mezcla de colores. Técnicas secas. España: Parramón.
- Scott, M. (2005). Pintura con acuarela: guía para artistas principiantes y avanzados. China: Taschen.
- Sidaway, I. (2002). Enciclopedia de materiales y técnicas de arte. Barcelona: Acanto.
- Slade, C. (2002). Enciclopedia de técnicas de Ilustración. Barcelona: Acanto.
- Smith, J. (1999). The Pen and Ink Book: Materials and Techniques for Today's Artist (Watson-Guptill Materials and Techniques). USA: Watson – Guptill Publications.
- Strother, J. (2008). The colored pencil artist's bible drawing bible: an essential reference for drawing and Colored Pencil Artist's Drawing Bible. USA: Chartwellbooks.

<p>Ubeda, R. (2004). Intermultidisciplinarse: Estudio Mariscal. Barcelona: Línea editorial.</p> <p>Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes. Barcelona: Paidós, Arte y educación.</p> <p>Walter, C. (2005). Todo sobre la pintura china. España: Parramón ediciones.</p> <p>Wigam, M. (2007). Pensar visualmente. Barcelona. Gustavo Gili.</p> <p>Zeegler y Crush. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Asensio, P. (2009). Atlas de la ilustración contemporánea. Barcelona. Maomaopublications.</p> <p>Salisbury, M. (2005). Illustrer des livres pour enfants. Paris: GroupeEyrolles.</p> <p>Sánchez, A. (2005) Miguel Covarrubias, 4 miradas. México: Conaculta, Museo Soumaya.</p> <p>Sidaway, I. (2002). Enciclopedia de materiales y técnicas de arte. Barcelona: Acanto.</p> <p>Walton, R. (2004). The big book of Illustration Ideas. New York: Harper Design International.</p> <p>Walton, R. y Cogliantry, J. (2008). The big book of Illustration Ideas: 2. New York: Collins Design.</p> <p>Wiedemann, J. (2008). Illustration Now! Germany: Taschen, Cologne.</p> <p>Wiessenfeld, J. (2007). The Black book illustration 2007. N.Y. Black Book Photography.</p> <p>Zurián, C. (2002). Fermín Revueltas, constructor de espacios. México: RM. INBA.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo (x)</p> <p>Otras:</p> <p>Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras:</p> <p>Evaluación de proyecto de innovación ()</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Diseño Integrador I

Clave:	Semestre: 1º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 9
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		3	3
		6	96
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)
 Asignatura antecedente: Ninguna.
 Asignatura subsecuente: Diseño Integrador II

Objetivo general:
 Analizar los fundamentos teórico-prácticos del diseño y la comunicación visual para fomentar el desarrollo de una educación visual orientada hacia la interpretación, comprensión y estructuración de mensajes.

- Objetivos específicos:**
1. Estudiar los antecedentes del diseño y su evolución histórica.
 2. Reconocer los diferentes ámbitos de aplicación del diseño, los factores que lo condicionan y su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
 3. Analizar e identificar los fundamentos del diseño y la comunicación visual así como su relación con las estrategias compositivas.
 4. Estudiar las implicaciones de los procesos para la creación de imágenes significativas.
 5. Identificar y aplicar el vocabulario específico de la disciplina para su incorporación al vocabulario habitual.
 6. Resolver problemas de diseño utilizando los procesos, herramientas y técnicas de representación adecuadas (analógicas y digitales).
 7. Promover el desarrollo de capacidades perceptivas y creativas.
 8. Fomentar el desarrollo de capacidades para la crítica y autocrítica que cuestionen y valoren la diversidad en las propuestas y soluciones de diseño.
 9. Emplear la comunicación oral y escrita de manera organizada para la fundamentación de los proyectos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El diseño y la comunicación visual	12	12
2	Espacio compositivo	12	12
3	Fundamentos compositivos	12	12
4	Leyes de la composición	12	12
Total de horas:		48	48
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>El diseño y la comunicación visual.</p> <p>1.1. Definición de diseño.</p> <p>1.2. Definición de comunicación visual.</p> <p>1.3. Antecedentes.</p> <p>1.3.1. Primeras escuelas de diseño: Werkbound, Bauhaus, TheStijl, etc.</p> <p>1.3.2. Generalidades del diseño: Arte, ciencia y tecnología</p> <p>1.3.3. Panorama del diseño y la comunicación visual en México.</p> <p>1.4. El diseño como comunicación visual.</p> <p>1.4.1. Sensación y percepción.</p> <p>1.4.2. El proceso comunicativo.</p> <p>1.4.3. Implicaciones comunicativas del diseño: forma, significado y función.</p> <p>1.4.4. El diseño y la comunicación visual en la actualidad.</p> <p>1.4.5. Áreas del conocimiento y de aplicación del diseño.</p>
2	<p>Espacio compositivo.</p> <p>2.1 Definición.</p> <p>2.2 Soportes.</p> <p>2.2.1 Definición.</p> <p>2.2.2 Físico.</p> <p>2.2.3 Geométrico.</p> <p>2.2.4 Gráfico.</p> <p>2.2.5 Visual.</p>
3	<p>Fundamentos compositivos.</p> <p>3.1 Concepción y fundamentos.</p> <p>3.2 Propiedades morfológico-conceptuales.</p> <p>3.2.1 Punto.</p> <p>3.2.1.1 Capacidad expresiva del punto.</p> <p>3.2.1.2 Relación digital: El pixel.</p> <p>3.2.1.3 Características cuantitativas y cualitativas.</p> <p>3.2.2 Línea.</p> <p>3.2.2.1 Capacidad expresiva de la línea.</p> <p>3.2.2.2 Relación digital: el vector.</p> <p>3.2.2.3 Tipos de líneas.</p> <p>3.2.3 Plano.</p> <p>3.2.3.1 Capacidad expresiva del plano.</p> <p>3.2.3.2 Representación abstracto- simbólica.</p> <p>3.3 Propiedades formales.</p> <p>3.3.1 Forma.</p> <p>3.3.2 Figura.</p> <p>3.3.3 Textura.</p> <p>3.3.4 Color.</p> <p>3.4 Propiedades de Relación.</p> <p>3.4.1 Posición.</p> <p>3.4.2 Dirección.</p> <p>3.4.3 Tamaño.</p> <p>3.5 Propiedades de Integración.</p> <p>3.5.1 Agrupamiento por tensión espacial.</p>

	<p>3.5.2 Agrupamiento por relaciones espaciales.</p> <p>3.5.3 Agrupamiento por semejanza de forma, tamaño, color, dirección.</p> <p>3.5.4 Toque.</p> <p>3.5.5 Superposición.</p> <p>3.5.6 Interconexión.</p>
4	<p>Leyes de la composición</p> <p>4.1 Ley de la unidad: Armonía entre contenido y forma.</p> <p>4.2 Ley del ritmo: Simetría, movimiento y equilibrio.</p> <p>4.3 Ley de la variedad y del interés: Contraste y tensión.</p> <p>4.4 Ley del resalte y la subordinación: Contraste y unidad.</p> <p>4.5 Ley del contraste o conflicto: Tensión y movimiento.</p>

Bibliografía básica:

Abbagnano, N. (1985). Diccionario de filosofía. México: Fondo de Cultura Económica.

Arbour, G. (et al). (1983). 66 nouvelles expériences pour les petits débrouillards. Québec:

Arfuch, L. Chávez, N. y Ledesma, M. (1997). Diseño y comunicación, teoría y enfoques críticos, Estudios de comunicación. México: Paidós.

Arnheim, R. (2001). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza Forma.

Bürdek, B.E. (2007). Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial, Barcelona: Gustavo Gili.

Carrión Zamora, E. (1988). Vocabulario de dibujo. México: UNAM.

Cohen, J. (1973). Sensación y percepción visuales. México: Trillas.

Del Valle, M. (1997). Diseño y comunicación .Teoría enfoques críticos. Buenos Aires: Paidós.

Dondis, A. (1989). Sintaxis de la imagen. Barcelona: Gustavo Gilli.

Fabris, G. (1973). Fundamentos del proyecto gráfico. Barcelona: Don Bosco.

Frutiger, A. (1981). Signos, símbolos, marcas y señales (Colec. Comunicación Visual). Barcelona: Gustavo Gilli.

Ghyka, M. (2006). El Número de Oro. I Los ritmos. II Los Ritos. Madrid: Apóstrofe.

Gombrich, E. (1982). Arte e ilusión. Barcelona: Gustavo Gilli.

Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana, Madrid: Alianza Editorial. Barcelona: Gustavo Gili.

Kandinsky, V. (1981). Punto y línea sobre el plano. Barcelona: Barral.

Llovet, J. (1981). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gilli. 2ª. ed.

Lupton, E. y Phillips, J. (2009). Diseño Gráfico, nuevos fundamentos, Barcelona: Gustavo Gili.

Meggs, P. (1991). Historia del Diseño Gráfico. México. Trillas.

Munari, B. (1983). ¿Cómo nacen los objetos? Barcelona: Gustavo Gilli

Pacioli, L. (1991). La divina proporción. México: Akal.

Read, H. (1965). Orígenes de la forma en el Arte. México. Proyección.

Satúe, E. (1990). El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza.

Scott Gillam, R. (1982). Fundamentos del Diseño. Buenos Aires: VictorLeru.

Scott, R. (1959). Fundamentos del diseño gráfico. México: Trillas.

Tartakiewicz, W. (1992). Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. Tecnos. Université du Québec/QuébecScienceÉditeur.

Vilchis, Luz del C. (2002). Metodología del Diseño 3ª. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Villafañe, J. (2000). Introducción a la Teoría de la Imagen. México: Pirámide.

Wong, W. (1982). Fundamentos del diseño gráfico bi y tridimensional. Barcelona: Gustavo Gilli.

Wong, W. (1995). Principios del diseño en color (4ª ed). México: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Trillas.

Albers, J. (2010). Interacción del color. Edición revisada y ampliada, Madrid: Alianza Editorial.

Carter, David E. (2004). The big book of color in design. EUA: 2004.

Fabris y Germani. (1973). El libro de Color, proyecto y estética en las artes gráficas. Barcelona: Don Bosco

Fraser, T. (2005). Color: la guía más completa. Adam Banks.
 Heller, E. (2004). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.
 Itten, J. (1989). El arte del color. Barcelona: Limusa.
 Itten, J. (1992). *El arte del color*. México: Noriega.
 Pawlik, J. (1996). Teoría del Color. España: Paidós.
 Wong, W. (1995). Principios del diseño en color, Diseñar con colores electrónicos, Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Educación para el Dibujo I

Clave:	Semestre: 1º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		6	96

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Educación para el Dibujo II.

Objetivo general:

Explorar y experimentar con ejercicios de Laboratorio-Taller e investigaciones bibliográficas y hemerográficas para fomentar una reflexión conceptual sobre el dibujo así como el desarrollo de habilidades de pensamiento, observación y ejecución de esta disciplina.

Objetivos específicos:

1. Analizar y diferenciar entre los preconceptos y conceptos básicos del dibujo.
2. Determinar el enfoque y conceptos básicos de la asignatura para contrastarlos con la experimentación gráfica.
3. Diferenciar entre los grafismos previos con los realizados después de la conceptualización y praxis inicial.
4. Resolver problemas de representación de la imagen a partir de la percepción del modelo referencial.
5. Reconocer el acto perceptivo como elemento fundamental para la representación de la imagen visual.
6. Conceptualizar y destacar la importancia y características de las estructuras básicas del modelo referencial como un medio para la percepción de la forma y su representación.
7. Representar los puntos y líneas referenciales del modelo como elementos fundamentales para la representación.
8. Experimentar con el uso de estructuras gráficas lineales para construir el modelo referencial.
9. Definir los elementos básicos de expresión del dibujo y confrontarlos en la práctica, atendiendo a la sintaxis de los mismos para la representación de la imagen bidimensional.
10. Fomentar una actitud de crítica constructiva ante los resultados gráficos iniciales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El dibujo como lenguaje	10	20
2	El lenguaje gráfico	10	22
3	Sistemas de organización y estructuración del espacio	12	22
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	El dibujo como lenguaje 1.1 El dibujo: Necesidad humana y una forma de conocimiento. 1.2 Algunos preconceptos y conceptos del dibujo. 1.3 El dibujo como arte y las artes del dibujo. 1.4 El dibujo como disciplina autónoma y la realidad contemporánea. 1.5 El acto perceptivo físico-sensorial: Potencial de los hemisferios cerebrales. 1.6 Instrumentos, soportes y materiales.
2	El lenguaje gráfico. 2.1 Punto, línea y plano. Concepto, características y funciones. 2.2 Características de la forma: tamaño, volumen, color y textura. 2.3 Proceso inicial para la construcción de la forma: Niveles de registro gráfico. El apunte-estudio. 2.4 La mancha, valor formal. 2.5 Actitud sensible y reflexiva ante la sensación y percepción. 2.6 Actitud de crítica constructiva y de refuerzo ante los resultados iniciales.
3	Sistemas de organización y estructuración del espacio. 3.1 Estructura perceptual y formal del plano. 3.2 Puntos y líneas referenciales básicas. 3.3 Diversos modos de estructuración. 3.4 Principios básicos para la estructuración del cuerpo humano. 3.5 Proporción, orientación, ubicación y actitud. 3.6 Elementos dimensionales y dinámicos del cuerpo humano. 3.7 Clasificación de la estructura lineal. 3.8 Aplicación de la estructura lineal. 3.9 Interrelación de la línea, la mancha, la dimensión, la tensión y el ritmo en la construcción de la forma.

Bibliografía básica:

- AA.VV. (1999). The Art of Layout and Storyboarding Speciality. Irlanda: Print & Design LTD.
 AA. VV. (2010). Shoji manga paso a paso. España: Monsa Instituto de Ediciones.
 Acha, Juan. (1994). Expresión y apreciación artística. México: Trillas.
 Acha, Juan. (1999). Teoría del dibujo (su sociología y estética). México: Ediciones Coyoacán.
 Barbieri, D. (1993). Los lenguajes del cómic. Barcelona: Paidós.
 Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona, España: Parramón.
 Colín, Hayes. (1986). Guía completa de pintura y dibujo: Técnicas y Materiales. España: Hermann Blume.
 García, R. (1995). La magia del dibujo animado. Madrid: Mario Ayuso Editor.
 Gómez Molina, J. J. (1999). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra.
 Gómez Molina, J. J. (1999). Las Lecciones del Dibujo. Madrid: Cátedra.
 González J. (2009). Gramática del dibujo en 100 lecciones. México: Conaculta.
 Gubern, R. (1974). El lenguaje de los comics. Barcelona: Ediciones Península.
 Halas, J. y Manvell, R. (1980). La Técnica de los dibujos animados. España: Editorial Omega.
 Kandinsky, V. (2007). Punto y línea sobre el plano. Argentina: Andrómeda.
 Manera, D. (2000). Gran curso de dibujo. Barcelona: editorial De Vecchi.
 Speed, H. (1941). La práctica y la ciencia del dibujo. Buenos Aires: Albatros.
 Ward, T. (1992). Composición y perspectiva. España: Blume.
 Yutang, L. (1968). Teoría china del arte. Buenos Aires: Sudamericana.

Bibliografía complementaria:

- Berenice, R., Leymarie, J. y Monnier, G. (1998). El dibujo: historia de un arte. Italia: Corroggio

<p>Cortés, Valeria. (1999). Anatomía, academia y dibujo clásico. España: Cátedra. Cumbre. (1981). Diccionario enciclopédico Quillet undécima edición, Tomo 4. México: Autor. Díaz Padilla, R. (2007). El dibujo del natural en la época de la post academia. España: Akal. Karlins, D. (2009). Técnicas esenciales. México: Mc Graw-Hill Interamericana. Manco, T. (2007). Street sketch book. USA: Chronicle books. Mitchell, W.S.T. (2009). Teoría de la imagen. Madrid: Akal. Moles, A. (1999). La imagen: comunicación funcional. México: Biblioteca Internacional de Comunicación/Trillas. Smith, S. (1994). Dibujar y bocetar. Madrid: Blume. Smith, S. (1995). Curso práctico de dibujo. Barcelona: Blume.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x) Exposición audiovisual (x) Ejercicios dentro de clase (x) Ejercicios fuera del aula (x) Seminarios () Lecturas obligatorias (x) Trabajo de investigación (x) Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x) Prácticas de campo () Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x) Examen final escrito (x) Trabajos y tareas fuera del aula (x) Exposición de seminarios por los alumnos () Participación en clase (x) Asistencia (x) Seminario () Otras: Evaluación de proyecto ()</p>
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o en Diseño y Comunicación Visual y Artes Visuales con dominio de la materia y experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Recursos Tecnológicos para el Diseño

Clave:	Semestre: Primero	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen digital así como el aprovechamiento de los recursos tecnológicos para el desarrollo de proyectos de Diseño y Comunicación Visual enfocados al uso de tecnologías digitales.

Objetivos específicos:

1. Analizar y reflexionar sobre las posibilidades que ofrecen las tecnologías y herramientas análogas y digitales para el desarrollo de proyectos de diseño.
2. Identificar los recursos tecnológicos más adecuados para dar solución a proyectos de diseño.
3. Distinguir los tipos de imagen digital para distintos proyectos de diseño y comunicación visual.
4. Fomentar el desarrollo de habilidades básicas para el diseño de imágenes digitales vectoriales.
5. Analizar la influencia y las tendencias contemporáneas de la tecnología en el diseño y la comunicación visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes y fundamentos: Información análoga y digital	4	8
2	Tecnología digital para el diseño y la comunicación visual	4	8
3	La imagen digital vectorial	4	8
4	Actualización tecnológica y entorno social	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Antecedentes y fundamentos: Información análoga y digital</p> <p>1.1 Intervención de la tecnología en procesos creativos.</p> <p>1.2 Las tecnologías no digitales, perspectivas y usos.</p> <p>1.3 Las tecnologías digitales, origen y funcionamiento.</p> <p>1.4 Uso de recursos y medios digitales.</p> <p>1.5 Casos prácticos resueltos con software.</p>
2	<p>Tecnología digital para el diseño y la comunicación visual</p> <p>2.1 Componentes básicos de los sistemas digitales para el diseño.</p> <p>2.2 Dispositivos de entrada y salida.</p> <p>2.3 Sistema binario. Unidades de medida.</p> <p>2.4 Software para el diseño y la comunicación visual.</p> <p>2.5 Utilerías y herramientas.</p> <p>2.6 Casos prácticos resueltos con software.</p>
3	<p>La imagen digital vectorial.</p> <p>3.1. Utilización de la imagen digital en el diseño y la comunicación visual</p> <p>3.2. Tipos de imagen digital.</p> <p> 3.2.1 Fija.</p> <p> 3.2.2 En movimiento.</p> <p> 3.2.3 En perspectiva.</p> <p> 3.2.4 Volumen.</p> <p>3.3 Formatos de imagen.</p> <p> 3.3.1 Vectoriales.</p> <p> 3.3.2 Mapa de bits.</p> <p> 3.3.3 Imagen 3D.</p> <p>3.4. Usos de la imagen vectorial en el diseño gráfico.</p> <p>3.5 Vectorización</p> <p> 3.5.1 Principios.</p> <p> 3.5.2 Dibujo.</p> <p> 3.5.3 Trazado de imagen.</p> <p> 3.5.4 Manipulación.</p> <p>3.6 Color en la imagen vectorial.</p> <p> 3.6.1 Modos.</p> <p> 3.6.2 Espacios de color.</p> <p> 3.6.3 Tono continuo.</p> <p> 3.6.4 Degradados.</p> <p>3.7. Optimización de la imagen.</p> <p> 3.7.1 Aplicación de herramientas digitales.</p> <p> 3.7.2 Combinación de recursos tecnológicos.</p> <p>3.8. Casos prácticos resueltos con software.</p>
4	<p>Actualización tecnológica y entorno social.</p> <p>4.1. Distribución de información e imágenes en la Internet y dispositivos móviles.</p> <p>4.2. Influencia de la tecnología en el diseño y tendencias contemporáneas.</p> <p>4.3. Acceso a recursos y bibliotecas digitales.</p> <p>4.4. Casos prácticos resueltos con software.</p>

Bibliografía básica:

Fugellie, I. (2009). Las complejidades de la imagen. México. Ediciones Coyoacán.
 Gómez-Palacio, B. y Vit, A. (2011). Guía Completa del Diseño Gráfico. Barcelona: Parramón.
 Gonzáles, O. C. (2007) El Significado del diseño y la construcción del entorno. México. Designio.
 Götz, V. (2002). Reticulas para internet y otros soportes digitales. España: Indexbooks.
 Gubern, R. (1996). Del Bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Barcelona: Anagrama.
 Haller, M., Billinghamurst, M. y Bruce, T. (2006). Tecnologías emergentes de la realidad aumentada: interfaces y diseño. London: Idea Group Publishing.
 Harrison, S. (2010). Creatividad. México: Ed. Prentice-Hall.
 Heller, E. (2004). Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. México: Gustavo Gili.
 Heller, S. (2003). Enseñar & aprender diseño gráfico. Ejercicios, clases y Talleres para renovar tu creatividad. Barcelona: DivineEgg Publicaciones.
 Hembree, R. (2008). El diseñador gráfico, entender el diseño gráfico y la comunicación visual. Barcelona: Blume.
 Fuenmayor, E. (2003). Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador. México: Gustavo Gili.
 Julier, G. (2010). La Cultura del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Lewandowsky, P. y Zeisheegg, F. (2007). Guía práctica de diseño digital. Método fácil para aprender a diseñar. España.
 Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas. Barcelona: Editorial Paidós.
 Wong, W. (1999). Fundamentos del diseño bi y tridimensional (4ª ed.). México: Gustavo Gili.
 Wong, W. (2008) Principios del Diseño en color. México: Gustavo Gili.
 Zamora, F. (2006). Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación. México: Colección Espiral.

Bibliografía complementaria:

Herberta, A. S. (1997). El sentido de nuestra profesión. México: Méndez Aquiles.
 Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Gustavo Gili.
 Margolín, V. (2009). Las rutas del diseño. México: Designio.
 Marina, J. A. (2007). Teoría de la inteligencia creadora. España: Anagrama.
 Meggs, P. (2009). Historia del diseño gráfico. México: Trillas.
 Troconi, G. (2009) Diseño Gráfico en México, 100 años. México: Artes de México.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Análisis y Redacción de Textos

Clave:	Semestre: 1º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 1
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		2	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna. Asignatura subsecuente: Ninguna.
Objetivo general: Analizar y experimentar con los fundamentos teóricos de la comunicación escrita para fomentar la capacidad de lecto-escritura, en el ámbito del diseño y la comunicación visual.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar al diseño como una forma de comunicación. 2. Reconocer la relevancia de la redacción en el campo del diseño y la comunicación visual. 3. Fomentar el desarrollo de capacidades para la comprensión, interpretación y análisis de textos. 4. Fomentar el desarrollo de capacidades de comunicación verbal e icónico-verbal. 5. Aplicar el uso de la comunicación escrita como apoyo a la visual. 6. Contrastar las singularidades del lenguaje articulado y del lenguaje gráfico 7. Reconocer el significado del diseño desde la perspectiva de la semiótica. 8. Reconocer el significado del diseño desde la perspectiva de la lingüística. 9. Analizar y aplicar recursos retóricos para optimizar la comunicación verbal e icónico verbal. 10. Experimentar con la redacción de mensajes que involucren la comunicación verbal e icónico verbal. 11. Explorar las posibilidades creativas del texto en la imagen y de la imagen en el texto.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño y texto	4	4
2	Textualidad del diseño	4	4
3	Texto en el diseño	4	4
4	Diseño en el texto	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diseño y texto 1.1 Comunicación y diseño: Texto e imagen (aproximación teórica). 1.2 Lenguaje articulado y lenguaje gráfico (aproximación teórica).
2	Textualidad del diseño 2.1 Semiótica del diseño (aproximación teórica). 2.2 Gramática del diseño (aproximación teórica).
3	Texto en el diseño 3.1 Recursos retóricos. 3.2 La frase publicitaria (slogan). 3.3 El texto para cartel. 3.4 Redacción de polípticos y folletos.
4	Diseño en el texto 4.1 La palabra creativa. 4.2 Poesía y literatura visual. 4.3 Crónica y reportaje gráficos. 4.4 Texto e infografía.

Bibliografía básica:

- Austin, M.W. (2008). *Pensar visualmente*. México: Gustavo Gili.
- Beristain, H. (1988). *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa.
- Cassany, D. (1989). *Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir*. Barcelona: Paidós.
- Cassany, D. (2002). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.
- Cremer, Phyllis y Mary R. Lea. (2000). *Escribir en la universidad*. Barcelona: Gedisa.
- Enric, J. (2012). *Pensar con imágenes*. México: Gustavo Gili.
- Giménez, J.L. (2005). *Las rutas del diseño*. Madrid: Designio.
- Llovet, J. (1981). *Ideología y metodología del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rossi, Alejandro (2005). *Obras reunidas*. México: FCE.
- Seco, M. (1999). *Diccionario de dudas*. Madrid: Espasa Calpe.
- Serafini, M. T. (2000). *Cómo redactar un tema. Didáctica de la escritura*. Barcelona: Paidós.
- Serafini, M. T. (2002). *Cómo se escribe*. Barcelona: Paidós.
- Taute, M. (2008). *Claves del diseño Folletos 01*. México: Gustavo Gili.
- Victoroff, D. (1985). *La publicidad y la imagen*. México: Gustavo Gili.
- Zavala, Lauro (2007). *Relatos mexicanos posmodernos*. México: Alfabeta.

Bibliografía complementaria:

- Calvera, A. (2007). *De lo bello de las cosas, materiales para una estética del diseño*. México: Gustavo Gili.
- Heskett, J. (2008). *El diseño en la vida cotidiana*. México: Gustavo Gili.
- López Chávez, J. y López Morales, H. (1991). *Redacción progresiva*. México: UNAM.
- Martín Vivaldi, G. (1970). *Curso de redacción*. Madrid: Paraninfo.
- Millán, J. A. (2005). *Perdón imposible, guía para una puntuación más rica y consciente*. Madrid: Océano.
- Munari, B. (1973). *Diseño y comunicación visual*. México: Gustavo Gili.
- Polo, J. (1974). *Ortografía y ciencia del lenguaje*. Madrid: Paraninfo.
- Quemain, M.A. (2005). *Voces cruzadas*. México: Resistencia.
- Sabaté, E. (1971). *Para escribir correctamente*. Barcelona: Juventud.
- Salisbury, M. (2007). *Imágenes que cuentan*. México: Gustavo Gili.
- Vázquez, L. y Garone, M. (2012). *Lectura, el diseño de una familia tipográfica*. México: Artes de México.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y experiencia como redactor. Licenciado en Letras o Ciencias de la Comunicación con conocimientos en el área del diseño y la comunicación visual, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Introducción a la Teoría del Diseño y la Estética

Clave:	Semestre: 1º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna. Asignatura subsecuente: Ninguna.
Objetivo general: Analizar el campo teórico-histórico del diseño desde sus orígenes a la actualidad, así como los paradigmas estéticos que influyen en él, para delimitar un marco histórico disciplinario que permita contextualizar y sustentar proyectos de diseño.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer los enfoques teórico-conceptuales en la historia de la comunicación visual. 2. Analizar los principios básicos conceptuales que rigen al diseño. 3. Identificar los periodos históricos de la comunicación visual en el ámbito mundial. 4. Examinar los periodos significativos en el proceso histórico de la comunicación visual en México. 5. Identificar los paradigmas estéticos que influyen en el diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Principios conceptuales del diseño y la comunicación visual	12	0
2	Periodos históricos significativos de la comunicación visual	12	0
3	Evolución de la comunicación visual en México	12	0
4	Principales paradigmas estéticos que influyen en el diseño	12	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Principios conceptuales del diseño y la comunicación visual</p> <p>1.1 Marco conceptual.</p> <p>1.1.1 El concepto de diseño en la historia.</p> <p>1.1.2 El concepto contemporáneo de diseño.</p> <p>1.1.3 El concepto de comunicación visual.</p> <p>1.2 El diseño en la cultura.</p> <p>1.2.1 Conceptos cultura, cultura del diseño y cultura visual.</p> <p>1.2.2 La <i>techné</i> y el acto de diseñar en el proceso de hominización.</p> <p>1.3 Esquema de los componentes visuales en los procesos del diseño.</p> <p>1.3.1 Cromáticos.</p> <p>1.3.2 Tipográficos.</p> <p>1.3.3 Formales.</p> <p>1.3.4 Compositivos.</p> <p>1.3.5 Iconográficos.</p> <p>1.3.6 Determinantes técnicas, materiales y procedimentales.</p> <p>1.3.7. Determinantes tecnológicas en la reproducción de gráficos.</p> <p>1.4 Los enfoques disciplinarios en el estudio histórico de la comunicación visual.</p> <p>1.4.1 Elementos económicos y culturales.</p> <p>1.4.2 Elementos humanísticos y tecnológicos.</p>
2	<p>Periodos históricos significativos de la comunicación visual</p> <p>2.1 La gráfica rupestre en documentos de piedra y barro.</p> <p>2.2 Soportes de la antigüedad.</p> <p>2.2.1 Códices y sellos.</p> <p>2.2.2 Gráfica en objetos.</p> <p>2.2.3 Gráfica en arquitectura.</p> <p>2.3 Soportes de la Edad Media.</p> <p>2.3.1 Manuscritos.</p> <p>2.3.2 Gráfica en objetos religiosos y militares.</p> <p>2.3.3 Gráfica en la arquitectura.</p> <p>2.3.4 Influencias de Oriente.</p> <p>2.4 Surgimiento de la Imprenta.</p> <p>2.4.1 Los tipos.</p> <p>2.4.2 La gráfica impresa.</p> <p>2.5 La comunicación visual en los Siglos XVIII y XIX.</p> <p>2.5.1 Impresos.</p> <p>2.5.2 Gráfica periodística.</p> <p>2.5.3 Soportes tridimensionales.</p> <p>2.6 La comunicación visual en los medios masivos del Siglo XX.</p> <p>2.6.1 Prensa.</p> <p>2.6.2 Fotografía y fotoperiodismo.</p> <p>2.6.3 Cinematografía.</p> <p>2.6.4 Televisión.</p> <p>2.6.5 Internet, Web.</p> <p>2.7 Otras manifestaciones relacionadas con la comunicación visual.</p>

3	<p>Evolución de la comunicación visual en México</p> <p>3.1 Época precolombina.</p> <p>3.1.1 Sellos y códigos.</p> <p>3.1.2 Gráfica sobre piedra y muros.</p> <p>3.1.3 Gráfica en textiles y objetos.</p> <p>3.2 Épocas colonial e independiente.</p> <p>3.2.1 Del Virreinato al Porfiriato.</p> <p>3.2.2 Imprenta y periodismo.</p> <p>3.2.3 Art Nouveaou.</p> <p>3.3 Época moderna.</p> <p>3.3.1 Urbanización y modernidad.</p> <p>3.3.2 Movimiento Nacionalista y la didáctica en la gráfica de identidad nacional.</p> <p>3.3.3 Movimiento del 68 y contracultura.</p> <p>3.3.4 Las influencias posmoderna y deconstructivista.</p> <p>3.4 Máquinas de impresión y medios de reproducción en la historia.</p> <p>3.5 El legado técnico de la tradición en la gráfica contemporánea.</p>
4	<p>Principales paradigmas estéticos que influyen en el diseño</p> <p>4.1 Clasicismo y romanticismo.</p> <p>4.2 Modernismo y eclecticismo,</p> <p>4.3 Naturalismo abstraccionismo, realismo y simbolismo.</p> <p>4.3 Constructivismo, minimalismo y deconstructivismo.</p> <p>4.4 Lenguaje digital.</p>

Bibliografía básica:

- Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Trillas.
- Bayer, R. (1986). Historia de la Estética. México: Fondo de Cultura Económica.
- Baltanás, J. (2004). Diseño e historia. Invariantes. Barcelona: Gustavo Gili.
- Beattie, J. (1986). Otras culturas, (3ª reimp.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Berger, J. (2000). Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili.
- Campi, I. (2010). Diseño e Historia. Barcelona: Gustavo Gili.
- Campi, I (2007). La idea y materia. Vol 1: El diseño de producto en sus orígenes. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fleming, W. (2001). Arte, música e ideas. México: Mc. Graw Hill.
- Gombrich, E. (2003) Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica.
- Gonzalbo, P. (Dir) (2011). Historia de la vida cotidiana en México (5 vols.), México: Fondo de Cultura Económica/Colegio de México.
- Henestrosa, C. (2005). Espinosa: rescate de una tipografía novohispana. México: Designio.
- Julier, G. (2011). Cultura del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Meggs, P. (1971). Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas.
- Müller, B. J. (1998). Historia de la Comunicación Visual. México: Gustavo Gili.
- Munari, B. (1980). Diseño y comunicación visual (6ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Satué, E. (1989). El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza Editorial.
- Weber, A. (2010). Historia de la Cultura (13ª reimp.). México: Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:

- Acha, J. (1988). El consumo artístico y sus efectos. México: Trillas.
- Ariés, P. y Duby, G. (dir.) (2003). Historia de la vida privada (5 tomos). Madrid: Taurus.
- Berger, P.L. y Luckmann, T. (2006). La construcción social de la realidad (20ª. reimp.). Buenos Aires: Amorrortu.
- Bosch, R. (1972) El trabajo material y el arte. México: Grijalbo.
- Bürdek, B. E. (1994). Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.

Calvera, A. (ed.) (2007). De lo bello de las cosas. Barcelona: Gustavo Gili.
 Figueroa, Carlos (2000). Creatividad, Diseño y Tecnología. México: Plaza y Valdés. Frascara, J. (1988). Diseño Gráfico y Comunicación. Buenos Aires: Infinito.
 Fritiger, A. (1981). Signos, símbolos, marcas señales. Barcelona: Gustavo Gili.
 Hall, E. T. (2001). La dimensión oculta (20ª ed.). México: Siglo XXI.
 Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. México: Gustavo Gili.
 Llovet, J. (1979). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del Diseño. España: Gedisa.
 Morin, E. (2005). El paradigma perdido (7ª ed.). Barcelona: Kairós.
 Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. Barcelona: Gustavo Gili.-Pare, P. (2010). Diseño y cultura. Barcelona: Gustavo Gili.
 Schwanitz, D. (2008). La cultura. Todo lo que hay que saber (10ª reimp.). México: Taurus.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	()	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y en investigación y producción.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Inglés Semestre I

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		2	2
		4	64
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
Seriación: Sí (x) No () Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Inglés Semestre II			
Objetivo general: Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.			
Objetivos específicos: 1. Identificar y producir expresiones en inglés para hablar de sí mismo y de terceros en el ámbito escolar y personal. 2. Practicar el intercambio de información acerca de relaciones familiares, así como de sus ocupaciones y pertenencias. Describir la apariencia física y rasgos de personalidad propios y de otros, de forma oral y escrita. 3. Identificar y producir expresiones cotidianas en inglés para hablar acerca de horarios, rutinas y preferencias. 4. Practicar el intercambio de información acerca de la existencia y localización de lugares y objetos así como obtener, dar y seguir instrucciones sobre ubicaciones de forma oral y escrita. 5. Practicar el intercambio de información acerca de habilidades de manera oral y escrita. 6. Distinguir y emplear de manera básica aspectos acerca de eventos en pasado.			

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Verbo "to be". Palabras interrogativas	5	5
2	Verbo "have-has". Adjetivos y pronombres posesivos	6	6
3	Presente simple. Adverbios y preposiciones	6	6
4	There is, there are. Cuantificadores	6	6
5	Can. Verbos de acción	4	4
6	Pasado simple. Adverbios de tiempo	5	5
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad 1: Verbo "to be". Palabras interrogativas

Objetivo: Identificar y producir expresiones en inglés para hablar de sí mismo y de terceros en el ámbito escolar y personal.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Saludar, presentarse y despedirse en un contexto formal e informal.</p> <p>-Intercambiar información personal acerca de sí mismo y de otros, acerca del lugar de residencia, nacionalidad, edad, fecha de nacimiento, nombre, apellido, número telefónico, correo electrónico, entre otros.</p> <p>-Manejar frases hechas dentro del salón de clases.</p> <p>-Dar y seguir instrucciones dentro del salón de clases.</p>	<p>Hi! I'm Raul. My name is.... Good morning Mr. Johnson. I'm Helen. This is my friend Susan. Nice to meet you. Glad to meet you, too.</p> <p>Good bye! See you later! Have a nice day!</p> <p>What's your/his/her name? How old are you? How old is she/he? Where are you from? When is your birthday? How do you spell your last name? What's your phone number? What's your e-mail address?</p> <p>May I come in? Can you repeat that, please? What's the meaning of...? May I go to the restroom? How do you pronounce....?</p> <p>Open your book to page.... Take out your notebooks. Be quiet! Listen carefully. Please, erase the blackboard. Don't cheat!</p>	<p>Verbo "to be" Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • afirmativa • negativa • interrogativa <p>Pronombres personales Adjetivos posesivos Palabras interrogativas: <i>who, what, where, how, when</i> Imperativo Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • afirmativa • negativa <p>Léxico: Alfabeto Números cardinales Nacionalidades y países Días y meses Objetos del salón de clases Terminología de Internet</p>	<p align="center">10 horas</p>

Unidad 2: Verbo "have-has". Adjetivos y pronombres posesivos			
Objetivo: Practicar el intercambio de información acerca de relaciones familiares, así como de sus ocupaciones y pertenencias. Describir la apariencia física y rasgos de personalidad propios y de otros de forma oral y escrita.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Intercambiar información sobre miembros de la familia relativa a su profesión u oficio, apariencia física y personalidad.</p> <p>-Hablar de sentido de pertenencia y propiedad.</p>	<p>Tell me about your mom.</p> <p>My mom is a teacher, she is friendly and kind. She is tall, thin and has brown eyes and short hair.</p> <p>Do you have any brothers and sisters?</p> <p>Yes, I have one brother. His name is Eduardo. He is my best friend.</p> <p>Whose photo album is that? It's my grandparents'.</p> <p>Look! This is my dad's new car.</p> <p>Is this your book? No, it's hers.</p>	<p>Presente simple del verbo <i>Have-Has</i></p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adjetivos y pronombres posesivos</p> <p>Adjetivos demostrativos</p> <p>Posesivo sajón</p> <p>Artículos definidos e indefinidos</p> <p>Léxico: Miembros de la familia Ocupaciones Adjetivos calificativos</p>	12 horas

Unidad 3: Presente simple. Adverbios y preposiciones			
Objetivo: Identificar y producir expresiones cotidianas en inglés para hablar acerca de horarios, rutinas y preferencias.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Intercambiar información acerca de actividades diarias, su frecuencia y horarios en las que él u otros las realizan.</p> <p>-Intercambiar información acerca de gustos y preferencias.</p>	<p>What time do you get up every morning? I get up at 6:00 o'clock.</p> <p>What time does your father usually arrive home?</p> <p>He usually arrives home at 7:00 p.m.</p> <p>Raul loves Hip hop music, but Helen doesn't like it.</p> <p>I eat bread and butter for breakfast.</p> <p>What movies do you prefer? I like thrillers.</p>	<p>Presente Simple</p> <p>Formas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adverbios de frecuencia</p> <p>Preposiciones de tiempo: <i>in, on, at</i></p> <p>Pronombres de complemento</p> <p>Conectores: <i>and, but, then.</i></p> <p>Léxico: Intereses y actividades de esparcimiento: Deportes, música, cine, T.V., video juegos, navegación en la red, etc.</p> <p>Números en relación con las horas del día.</p>	12 horas

Unidad 4: There is, there are. Cuantificadores

Objetivo: Practicar el intercambio de información acerca de la existencia y localización de lugares y objetos así como obtener, dar y seguir instrucciones sobre ubicaciones de forma oral y escrita.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Intercambiar información acerca de existencia, cantidades y alimentos.</p> <p>-Solicitar información acerca de precios.</p> <p>-Solicitar y proporcionar información acerca de la localización de lugares y objetos.</p> <p>-Dar y seguir instrucciones sobre cómo llegar a un lugar.</p>	<p>How many eggs are there in the fridge? There are a few.</p> <p>Please, give me some flour? How much? A kilo, please. How much is it? \$15 pesos</p> <p>Excuse me, is there a post office near here?</p> <p>Yes, there is one in front of the bank.</p> <p>Walk two blocks, turn left, go straight one block and the bus station is on your right.</p>	<p>There is, There are Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Preposiciones de lugar (<i>in, on, at, next to, in front of, behind, under, etc.</i>)</p> <p>Cuantificadores (<i>many, much, some, any, a lot of, a few, a little</i>)</p> <p>Plurales Conectores <i>and</i> y <i>then</i></p> <p>Léxico: Nombres de lugares relacionados con el entorno (<i>post office, restaurant, drugstore, school, etc.</i>)</p> <p>Medios de transporte</p> <p>Adjetivos calificativos</p> <p>Sustantivos contables y no contables</p> <p>Unidades de medición</p> <p>Precios</p> <p>Alimentos</p>	<p>12 horas</p>

Unidad 5: Can. Verbos de acción			
Objetivo: Practicar el intercambio de información acerca de habilidades de manera oral y escrita.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Expresar habilidades propias y de terceros, indicando grado de precisión.</p> <p>-Solicitar y conceder permiso.</p>	<p>I can play the guitar very well, but I can't sing.</p> <p>She can play tennis excellently, but she isn't good at swimming.</p> <p>Can you speak Chinese? Sorry, I can't.</p> <p>Can I go to Laura's party?</p> <p>No, you can't because you have to study.</p>	<p>Can (habilidad y permiso)</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa • <p>To be good at...</p> <p>Léxico: Verbos de acción Adverbios de modo (very well, not very well, excellently, so so, etc.)</p>	8 horas

Unidad 6: Pasado simple. Adverbios de tiempo			
Objetivo: Distinguir y emplear de manera básica aspectos acerca de eventos en pasado.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
- Describir eventos ocurridos en el pasado.	<p>Did you go to the party? Yes, I did.</p> <p>Did she dance with you? No, she didn't.</p> <p>I studied for the exam.</p> <p>Was your mother a good student? Yes, she was.</p> <p>Was Sam tired? No, he wasn't.</p> <p>Were you in the laboratory yesterday? Yes, I was / No, I wasn't.</p> <p>Were they together last Christmas? Yes, they were / No, they weren't.</p>	<p>Introducción al Pasado Simple</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Léxico: Adverbios de tiempo (yesterday, last...)</p>	10 horas

Bibliografía básica

Diccionario bilingüe.

Harmer, Jeremy (2004). *Just Grammar*. Ed. Marshal Cavendish, Malasya

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Bibliografía complementaria

Chamot, U.A., et al. (2008). *The learning strategies*. NY:Longman.

Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación*, en: *La educación encierra un tesoro*.UNESCO.

Estrategias didácticas:

Activación de conocimiento previo

Dirigir atención

Verificar comprensión

Escenificar

Colaborar

Contextualizar

Sustituir

Inferir

Utilizar recursos

Resumir

Revisar metas

Autoevaluarse/Autorregulación

Clasificar

Transferir

Utilizar imágenes

Retroalimentar

Discriminar pistas discursivas

Predecir

Tomar notas

Reconocer cognados

De acuerdo con los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel A1 serán:

A1 serán:

Expresión oral:

Puede expresarse con frases sencillas y aisladas.

Expresión escrita:

Es capaz de escribir frases y oraciones sencillas sobre sí mismo y sobre terceros, sobre donde vive y a qué se dedica.

Comprensión auditiva:

Comprende discursos que sean muy lentos y que estén articulados con cuidado y con las suficientes pausas para asimilar el significado.

Comprensión de lectura:

Es capaz de comprender textos muy breves y sencillos leyendo frase por frase, captando nombres, palabras y frases básicas, volviendo a leer cuando lo necesita.

Identifica información específica en un texto académico sencillo relacionado con su área de estudio.

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales

Examen final escrito

Tareas y trabajos fuera del aula

Exposición de seminarios por los alumnos

Participación en clase

Asistencia

Seminario

Otros (indicar cuáles)

Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:

1) Diagnóstica

2) Intermedia: Unidades 1 a la 3

3) Final: Unidades 1 a 6

Perfil profesiográfico

Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE, haber aprobado el examen de la COELE, Licenciado en Letras Inglesas o Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica, Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán. Tener experiencia docente.

Segundo semestre

Tipografía II
Geometría II
Procesos de Representación Bidimensional II
Diseño Integrador II
Educación para el Dibujo II
Estrategias y Tecnologías en el Diseño
Producción e Interpretación de Textos
Seminario de Teoría del Diseño y la Estética
Inglés II



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Tipografía II

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		1	2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)
 Asignatura antecedente: Tipografía I
 Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:
 Profundizar en el análisis y exploración de los fundamentos teóricos, normativos y conceptuales de la tipografía, enfocándose a la anatomía, póliza, series y clasificaciones tipográficas, con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades críticas para el análisis, selección y resolución de problemas referentes con esta disciplina.

- Objetivos específicos:**
1. Analizar e identificar los aspectos básicos de la anatomía tipográfica.
 2. Analizar y reconocer los componentes de la póliza tipográfica desde una perspectiva orientada a la profesionalización.
 3. Identificar las variantes que componen una familia o serie tipográfica.
 4. Identificar las aplicaciones de una familia o serie tipográfica en función de la jerarquía del texto y la retórica visual de la lectura.
 5. Identificar diferentes clasificaciones tipográficas como un medio para analizar la evolución de la forma, el diseño y la función de la letra.
 6. Identificar los diferentes sistemas de tipometría.
 7. Reconocer y aplicar los criterios generales para la elección de la tipografía más adecuada, acorde con diversas necesidades de lectura y comunicación visual.
 8. Identificar y aplicar las normas ortotipográficas básicas y los diferentes formatos de párrafo.
 9. Identificar los fundamentos técnicos para el control profesional del espacio entre letras, palabras y líneas.
 10. Promover la capacidad para la detección y valoración de detalles, y la identificación de las tipografías más importantes, sus nombres, autores y la fundición que las produjo.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Fuentes tipográficas	8	16
2	Nociones del uso profesional de la tipografía	8	16
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Fuentes tipográficas 1.1 Anatomía tipográfica. 1.2 La póliza tipográfica. 1.2.1 Fuentes digitales de 8 y 24 bits. 1.2.2 Glifos alfanuméricos, diacríticos, logográficos, filetes, florones, caracteres contextuales, caracteres alternativos, ligaduras, etcétera. 1.2.3 Fuentes iconográficas (<i>dingbats</i> y otros). 1.3 Variantes de la letra: caja, peso, ancho y postura. 1.4 Fuente, familia o serie, estilo. 1.5 Clasificaciones tipográficas. 1.6 Tipometría. 1.6.1 Sistemas europeo y americano. 1.6.2 Sistema digital (PostScript). 1.7 Identificación de tipografías 2.
2	Nociones del uso profesional de la tipografía 2.1 Criterios de selección tipográfica. 2.2 Convenciones ortotipográficas básicas. 2.2.1 Mayúsculas. 2.2.2 Cursivas. 2.2.3 Versalitas. 2.2.4 Capitulares. 2.3 Bloques de texto: alineación y tipos de párrafo. 2.4 Separación entre letras, palabras y líneas: 2.4.1 Prosa (<i>tracking</i>). 2.4.2 Pareado o acoplamiento (<i>kerning</i>).

Bibliografía básica:

Ambrose, G. y Harris, P. (2010). Diccionario visual de tipografía. España: Index Book.

Balius, A. y De Buen, J. (et al.). (2011). Tipo elige tipo. Madrid: Tipo E.

Casany, D. (1996). La cocina de la escritura. España: Anagrama.

De Buen, J. (2008). Manual de diseño editorial (3ª ed.). Gijón: Trea.

De Buen, J. (2008). Manual de Diseño Editorial. México: TREA.

Garone Gravier, M. (2009). Breve introducción al estudio de la tipografía en el libro antiguo. Panorama histórico y nociones básicas para su reconocimiento. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Biblioteca Lafragua / Colegio Preparatoriano de Xalapa, Biblioteca Histórica/AMBIFA.

Garone Gravier, M. (2012). La tipografía en México. Ensayos históricos (siglos XVI-XIX). México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Garone Gravier, M. y Pérez Salas, M.E. (comps.) (2012). Las muestras tipográficas y el estudio de la cultura impresa. México: Ediciones del Ermitaño.

Hochuli, J. (2007). El detalle en la tipografía. Letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja. Valencia: Campgràfic.

Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili.

Martín Montesinos, J.L. y Hurtuna, M.M. (2004) Manual de tipografía. Del plomo a la era digital. Valencia: Campgràfic.

Moorhouse, A. C. (1965). Historia del Alfabeto. México: FCE.

Noordzij, G. (2009). El Trazo. Teoría de la Escritura. Valencia: Campgràfic.

Ochoa, J. y Valles, A. (1194). Una tradición tipográfica. México: FCE.

<p>Padilla, E. (2001). Mis apuntes de ortografía. México: Ágata.</p> <p>Pring, R. (2000). Www.tipografía. 300 diseños tipográficos para sitios web. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Samara, T. (2006). Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Tamba-Mecz I. (2004). La Semántica. México. Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Vilchis, L.C. (2010). Historia del diseño gráfico en México 1910- 2010. México: CONACULTA.</p> <p>Zavala Ruiz, R. (1998). El libro y sus orillas. Tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y de pruebas. México: UNAM.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Aicher, O. (2004). Tipografía. Valencia: Campgràfic.</p> <p>Frutiger, A. (2007). El libro de la tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Jury, D. (2007). ¿Qué es la tipografía? Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Kane, J. (2005). Manual de tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Kunz, W. (2003). Tipografía. Macro y microestética. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Le Comte, C. (2004). Manual tipográfico. Buenos Aires: Infinito.</p> <p>Meggs, P. y McKelvey, R. (2000). Revival of the fittest. Digital versions of classic typefaces. Nueva York: RC.</p> <p>Tschichold, J. (2002). El abecé de la buena tipografía. Valencia: Campgràfic.</p> <p>Willberg, H.P. (2003). Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letra. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (profesor) (x)</p> <p>Exposición oral (alumnos) (x)</p> <p>Discusión en grupo (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Actividades fuera del aula (x)</p> <p>Diálogos con profesionales (x)</p> <p>Lecturas recomendadas (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito ()</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de temas por los alumnos (x)</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto ()</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con obra profesional en tipografía y diseño editorial, con experiencia docente y de preferencia con estudios especializados en la materia.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Geometría II

Clave:	Semestre: 1°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)
 Asignatura antecedente: Geometría I.
 Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:
 Analizar y aplicar los antecedentes y fundamentos de la geometría descriptiva valiéndose de los sistemas de proyección para la representación de objetos, espacios tridimensionales y la relación que estos elementos mantienen entre sí.

- Objetivos específicos:**
1. Analizar e identificar las características de las formas bi y tridimensionales en su concepción espacial para su representación.
 2. Relacionar el espacio en el plano mediante el reconocimiento e interpretación de elementos tridimensionales a través de los sistemas de proyección.
 3. Aplicar las técnicas y procedimientos de la geometría descriptiva para generar ideas y conceptos creativos con diferentes alternativas de solución.
 4. Fomentar el desarrollo de la destreza manual constructiva a través de la manipulación de diversos materiales, herramientas e instrumentos de trazo preciso.
 5. Fomentar la comprensión del pensamiento abstracto, el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad para investigar, analizar y ofrecer soluciones geométricas en el campo del diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Geometría descriptiva	3	6
2	Proyección paralela recta: proyección ortogonal	3	6
3	Punto, recta y superficie	3	6
4	Volumen	3	6
5	Giros, cortes, desplazamientos e intersecciones	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Geometría descriptiva</p> <p>1.1 Definición.</p> <p>1.2 Objeto de estudio de la geometría descriptiva.</p> <p>1.3 Proyección.</p> <p>1.3.1 Definición.</p> <p>1.3.2 Tipos de proyección: paralela recta, paralela oblicua y cónica.</p>
2	<p>Proyección paralela recta: proyección ortogonal.</p> <p>2.1 La formación del sistema ortogonal.</p> <p>2.1.1 Cuadrantes.</p> <p>2.1.2 Planos.</p> <p>2.2 Montea.</p> <p>2.2.1 Montea monoplanar.</p> <p>2.2.2 Montea biplanar.</p> <p>2.2.3 Montea triplanar.</p> <p>2.3 Sistema americano y sistema europeo.</p>
3	<p>Punto, recta y superficie</p> <p>3.1 Punto.</p> <p>3.1.1 Definición geométrico-conceptual.</p> <p>3.1.2 Posición del punto en el espacio.</p> <p>3.2 Recta.</p> <p>3.2.1 Definición geométrico-conceptual.</p> <p>3.2.2 Posiciones de la recta en el espacio.</p> <p>3.3 Superficie.</p> <p>3.3.1 Definición geométrico-conceptual.</p> <p>3.3.2 Posiciones de la superficie en el espacio.</p>
4	<p>Volumen</p> <p>4.1 Definición geométrico-conceptual de volumen.</p> <p>4.2 Superficies desarrollables rectas.</p> <p>4.2.1 Prismas y antiprismas.</p> <p>4.2.2 Pirámides.</p> <p>4.2.3 Poliedros regulares: Tetraedro, hexaedro, octaedro, dodecaedro e icosaedro.</p> <p>4.3 Superficies desarrollables curvas.</p> <p>4.3.1 Cono.</p> <p>4.3.2 Cilindro.</p> <p>4.3.3 Esfera.</p>
5	<p>Giros, cortes, desplazamientos e intersecciones</p> <p>5.1. Giros de planos</p> <p>5.2. Giro de volúmenes sobre cara, sobre arista, sobre vértice</p> <p>5.3. Intersección de recta con volumen</p> <p>5.4. Intersección entre sólidos</p>

Bibliografía básica:

Arnheim, R. (1978). La forma visual de la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ching, F. (1975). Manual de dibujo arquitectónico. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ching, F. (1982). Arquitectura: forma, espacio y orden. México. Gustavo Gili.
 Fernández, S. (2007). La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico. México. Trillas.
 Ghyka, M.C. (1977). Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Barcelona: Poseidón.
 Ghyka, M.C. (1982). El número de oro. Los ritmos, los ritos. Barcelona: Poseidón.
 González, V. J. M. (2009). Geometría descriptiva. México. Trillas.
 Hemmerling, E. M. (2011). Geometría elemental. España. Limusa.
 Munari, B. (2011). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual (1ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
 Euclides. (1992). Elementos de geometría (Vols. I a IV, Versión de Juan David García Baca). México: UNAM
 Nortes, C. A. (2012). La resolución de problemas de geometría. España. Comunidad Catequística Salesiana.
 Pedoe, D. (1982). La geometría en el arte. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Wang, T. C. (1988). El Dibujo Arquitectónico. Trillas.

Bibliografía complementaria:

Camberos, A. (1980). Dibujo de ingeniería. México: Porrúa.
 Ching, F. (1982). Arquitectura: forma, espacio y orden. México: Gustavo Gilli.
 García Salgado, T. (1992). Introducción a la perspectiva modular. México: Trillas.
 Gestner, K. (1988). Las formas del color. España: Herman Blume- Monterreina.
 Kandinsky, W. (1994). Punto y línea sobre el plano. México: Ediciones Coyoacán.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Procesos de Representación Bidimensional II

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Procesos de Representación Bidimensional I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Integrar los conocimientos previos en el campo de la representación gráfica con una variedad de nuevas posibilidades técnicas y materiales con el fin de desarrollar las habilidades gráfico-expresivas necesarias para elaborar y presentar proyectos de imagen previos a la ilustración.

Objetivos específicos:

1. Analizar el papel de la representación gráfica dentro del ámbito del diseño y la ilustración como una particularidad de diseño gráfico.
2. Relacionar los grados de iconicidad con los fines temático y conceptual de las imágenes gráficas.
3. Reafirmar los conocimientos previos y explorar nuevas posibilidades del comportamiento expresivo y práctico de los diferentes materiales gráficos.
4. Emplear el conocimiento adquirido a la solución de problemas específicos de representación gráfica.
5. Vincular la representación gráfica con la configuración para aplicar las nuevas técnicas y procesos.
6. Integrar las posibilidades de estructuración formal de los elementos para proponer diferentes soluciones en la realización de imágenes gráficas.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Niveles de iconicidad	4	8
2	Acrílicos	4	8
3	Gouache	4	8
4	Acuarela	2	4
5	Scratch	2	4
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Niveles de iconicidad</p> <p>1.1 Grados de iconicidad.</p> <p> 1.1.1 Figuración.</p> <p> 1.1.2 Geométrico.</p> <p> 1.1.3 Síntesis.</p>
2	<p>Acrílicos</p> <p>2.1 Antecedentes y representantes.</p> <p>2.2 Composición.</p> <p>2.3 Relación de instrumentos.</p> <p>2.4 Soportes.</p> <p>2.5 Procesos técnicos.</p> <p> 2.5.1 Húmedo sobre seco (veladura, luces y sombras, volumen, textura).</p> <p> 2.5.2 Húmedo sobre húmedo (veladura, luces y sombras, volumen, textura).</p> <p> 2.5.3 Pincel seco (luces y sombras, volumen, textura).</p> <p>2.6 Aplicación temática.</p>
3	<p>Goauche</p> <p>3.1 Antecedentes y representantes.</p> <p>3.2 Composición.</p> <p>3.3 Relación de instrumentos.</p> <p>3.4 Soportes.</p> <p>3.5 Procesos técnicos.</p> <p> 3.5.1 Húmedo sobre seco (veladura, luces y sombras, volumen, textura).</p> <p> 3.5.2 Húmedo sobre húmedo (veladura, luces y sombras, volumen, textura).</p> <p> 3.5.3 Pincel seco (luces y sombras, volumen, textura).</p> <p>3.6 Aplicación temática.</p>
4	<p>Acuarela</p> <p>4.1 Antecedentes y representantes.</p> <p>4.2 Composición.</p> <p>4.3 Relación de instrumentos.</p> <p>4.4 Soportes.</p> <p>4.5 Procesos técnicos.</p> <p> 4.5.1 Húmedo sobre seco (veladura, luces y sombras, volumen, textura).</p> <p> 4.5.2 Húmedo sobre húmedo (veladura, luces y sombras, volumen, textura).</p> <p> 4.5.3 Pincel seco (luces y sombras, volumen, textura).</p> <p>4.6 Aplicación temática.</p>
5	<p>Scratch</p> <p>5.1 Antecedentes y representantes.</p> <p>5.2 Composición.</p> <p>5.3 Relación de instrumentos.</p> <p>5.4 Soportes.</p> <p>5.5 Procesos técnicos.</p> <p> 5.5.1 Línea (presión, dirección, saturación, extensión, luces y sombras, textura).</p> <p>5.6 Aplicación temática.</p>

Bibliografía básica:

Albert's, J. (1979). La interacción del color. España: Alianza.

Becerra, G. y Gómez Morín, M. (1991). Ilustración en Scratch. Técnicas y materiales. México. UAM.X.

Berry, R. (2011). Pintar acuarelas de flores a partir de fotografías. Barcelona: Acanto.

Berry, R. (2012). Guía completa de técnicas de acuarela. Técnicas, consejos y secretos del oficio. Barcelona: Acanto.

Bruck. (1988). Papeles: para acuarela y dibujo. España: CEAC.

Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Calvo, J. (2009). Pinturas y recubrimientos... Introducción a la tecnología. España: Días de Santos.

Canal, M. F. (2009). Para empezar a pintar al Guache. España: Parramón ediciones.

Canal, M. F. (2010). Acrílico 1: Pintar fácil, el método más sencillo para pintar cuadros desde el primer momento. España: Parramón ediciones.

Colyer, M. (1994). Como encargar ilustraciones. México: Gustavo Gili.

Cuthbert, D. (2009). Acrylic triks and tips. USA: Chartwell books.

D'Aliom, E. (1982). El pintar con acrílicos. España: Ediciones de arte.

De La Torre, E. (1999). Ilustradores de libros, Guión bibliográfico. México: UNAM.

Edison, D. (2008). Dynamic Color Painting For The Beginner. USA: Harry N. Abrams Inc.

Gombrich, E.H. (1999) Los usos de las imágenes. México. Fondo de Cultura Económica.

Gómez, J. (1990). Dibujos de representación. México: Tilde, UAM-A.

González, J. M. (2008). El color de la pintura. España: Blume.

Grant, J. y Tiner, R. (2002). Manual completo de técnicas artísticas de la Ciencia Ficción y Fantasía. Madrid: Celeste ediciones.

Grundsten, C. (2011). Guía para usar la luz. Para ilustradores, dibujantes, pintores, interioristas y artistas. Barcelona: Blume.

Hall, A. (2011). Ilustración. Barcelona: Blume.

Harrison, H. (1991). Técnicas de acrílico. España: Acanto.

Harrison, H. (1995). Técnicas de acuarela. España: Acanto.

Harrison, H. (2003). Enciclopedia de técnicas de Acuarela. Barcelona: Acanto.

Heller, M II. (2008). Escrito a mano. Barcelona: Gustavo Gili.

Huertas, M. (2010). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas I. Soportes, materiales y útiles empleados en la pintura de caballete. Madrid: Akal.

Huertas, M. (2010). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas II. Preparación de los soportes, procedimientos y técnicas pictóricas. Madrid: Akal.

Hyland, A. (2006). The picture book. London: Laurence King.

Jardí, E. (2012) Pensar con imágenes. Barcelona: Gustavo Gili.

Lewis, B. (1987). An introduction to Illustration. Londres: Quintet Publishing Ltd.

Lozner, R.(1990). Scratchboard for Illustration. N.Y.: Watson&Guptill Publishing.

Magnus, G. H. (1987). Manual para dibujantes e ilustradores. Barcelona: Gustavo Gili.

McKenna, M. (2004). Taller de Ilustración digital, género fantástico. Barcelona: Taschen, Evergreen.

Moles, A. (1990). La imagen-comunicación funcional. México: Trillas.

Moreno, T. (1993). El color, historia, teoría y aplicaciones. España: Ariel.

Parramón, J. M. (2000). Mezcla de colores. Técnicas secas. España: Parramón.

Parramón. (2011). Técnica del acrílico LA. Consejos, recursos y ejercicios. Barcelona: Parramón ediciones.

Ramos, M. C. (2011). Taller de pintura. Técnicas mixtas: para aprender a pintar paso a paso. España: Parramón ediciones.

S/A. (2004). La ilustración como categoría. Madrid: Trea ediciones.

Salisbury, M. y Styles, M. (2012). El arte de ilustrar libros infantiles, concepto y práctica de la narración visual. Barcelona: Blume.

Salisbury, M. (2007). Imágenes que cuentan, nueva ilustración de libros infantiles. Barcelona: Gustavo Gili.

Scott, M. (2005). Pintura acrílica: guía para artistas principiantes y avanzados. China: Taschen.

Scott, M. (2005). Pintura con acuarela: guía para artistas principiantes y avanzados. China: Taschen.

Shmatova, O. (2010). Techniques Gouache Painting for Beginners vol.1. USA: Createspace.

<p>Shmatova, O. (2010). Techniques Gouache Painting for Beginners vol.2. USA: Createspace. Sidaway, I. (2002). Enciclopedia de materiales y técnicas de arte. Barcelona: Acanto Slade, C. (2002). Enciclopedia de técnicas de ilustración. Barcelona: Acanto. Ubeda, R. (2004). Intermultidisciplinarse, Estudio Mariscal. Barcelona: Línea editorial. Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes, Barcelona: Paidós, Arte y educación. Wigam, M. (2007). Pensar visualmente. Barcelona: Gustavo Gili. Zeegler y Crush. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.</p>	
<p>Bibliografía complementaria: Asensio, P. (2009). Atlas de la ilustración contemporánea. Barcelona: Maomaopublications. Salisbury, M. (2005). Illustrer des livres pour enfants. Paris: GroupeEyrolles. Sánchez, A. (2005). Miguel Covarrubias, 4 miradas. México: Conaculta, Museo Soumaya. Sidaway, I. (2002). Enciclopedia de materiales y técnicas de arte. Barcelona: Acanto. Walton, R. (2004). The big book of Illustration Ideas. New York: Harper Design International. Walton, R. y Cogliantry, J. (2008). The big book of Illustration Ideas: 2. New York: Collins Design. Wiedemann, J. (2008). Illustration Now! Germany: Taschen/Cologne. Wiessenfeld, J. (2007). The Black book illustration 2007. Nueva York: Black Book Photography. Zurián, C. (2002). Fermín Revueltas, constructor de espacios. México: RM. INBA.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x) Exposición audiovisual (x) Ejercicios dentro de clase (x) Ejercicios fuera del aula (x) Seminarios () Lecturas obligatorias (x) Trabajo de investigación (x) Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio () Prácticas de campo (x) Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x) Examen final escrito (x) Trabajos y tareas fuera del aula (x) Exposición de seminarios por los alumnos () Participación en clase (x) Asistencia (x) Seminario () Otras: Evaluación de proyecto de innovación ()</p>
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Diseño Integrador II

Clave:	Semestre: 2º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 9
Carácter: Obligatoria	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	6
	3	3	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Diseño Integrador I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Aplicar los principios teórico-prácticos de los fundamentos del diseño y sus procesos de construcción para la configuración y el desarrollo de mensajes visuales a través de medios análogos y digitales, en soportes bi y tridimensionales.

Objetivos específicos:

1. Identificar y aplicar las fases metodológicas para la construcción del diseño.
2. Aplicar los fundamentos del diseño y la comunicación visual así como su relación con las estrategias compositivas en la construcción de diseños bi y tridimensionales.
3. Fomentar el desarrollo de capacidades cognitivas, perceptivas y psicomotrices mediante el uso de herramientas y técnicas de representación (analógica, digital e híbrida).
4. Fomentar el desarrollo de bases argumentativas para propuestas de diseño.
5. Promover el desarrollo de habilidades creativas y de resolución de problemas propios del diseño.
6. Experimentar con actividades que involucren trabajo individual y en equipo como estrategia de desarrollo formativo en las diferentes áreas del diseño y la comunicación visual.
7. Fomentar el desarrollo de capacidades para la crítica y autocrítica que cuestionen y valoren la diversidad en las propuestas y soluciones de diseño.
8. Experimentar con herramientas digitales para la solución de problemas de diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Estructura del espacio compositivo	16	16
2	Definición y percepción del color.	16	16
3	Proceso de construcción del diseño	16	16
Total de horas:		48	48
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Estructura del espacio compositivo</p> <p>1.1. Sistemas modulares.</p> <p>1.1.1 Red, módulo, submódulo y supermódulo.</p> <p>1.1.2 Redes formales o regulares.</p> <p>1.1.3 Redes semiformales o semirregulares.</p> <p>1.1.4 Redes informales o irregulares.</p> <p>1.1.5 Tramas.</p> <p>1.1.6 Retículas.</p> <p>1.2. Sistemas de proporción armónica.</p> <p>1.2.1 Serie de Fibonacci.</p> <p>1.2.2 Sección áurea del espacio bidimensional.</p> <p>1.2.3 Rectángulos estáticos y dinámicos.</p> <p>1.2.4 Ley de los tercios.</p>
2	<p>Definición y percepción del color.</p> <p>2.1. Teoría física del color.</p> <p>2.1.1 Color luz.</p> <p>2.1.2 Síntesis aditiva.</p> <p>2.1.3 Luces primarias y secundarias</p> <p>2.1.4 Luces complementarias</p> <p>2.2 Teoría química del color.</p> <p>2.2.1 Color pigmento.</p> <p>2.2.3 Síntesis sustractiva.</p> <p>2.2.3 Colores primarios y secundarios.</p> <p>2.2.4 Colores complementarios.</p> <p>2.3 Dimensiones y armonía del color.</p> <p>2.3.1 Matiz, valor, saturación.</p> <p>2.3.2 Armonía por analogía.</p> <p>2.3.2.1 Monocromía y policromía.</p> <p>2.3.2.2 Colores cálidos y fríos.</p> <p>2.3.2.3 Analogía de matiz, valor y saturación.</p> <p>2.3.3. Armonía por contraste.</p> <p>2.3.3.1 Contraste de color en sí mismo.</p> <p>2.3.3.2 Contraste claro-oscuro.</p> <p>2.3.3.3 Contraste caliente-frío.</p> <p>2.3.3.4 Contraste de complementarios.</p> <p>2.3.3.5 Contraste simultáneo.</p> <p>2.3.3.6 Contraste cualitativo.</p> <p>2.3.3.7 Contraste cuantitativo.</p> <p>2.4. Aplicaciones y usos en el diseño.</p> <p>2.4.1. Psicología y lenguaje del color.</p> <p>2.4.2. El color como elemento comunicativo.</p> <p>2.4.3. El color como elemento compositivo.</p> <p>2.4.4. Reproducción del color: Análoga y digital.</p>

3	Proceso de construcción del diseño 3.1 Determinación de un problema de diseño. 3.2 Recolección de información. 3.3 Análisis icónico y conceptual. 3.3.1 Cuadros de análisis. 3.3.2 Matrices de interacción. 3.4 Síntesis. 3.5 Visualización y proyectación. 3.6 Elaboración de la propuesta gráfica. 3.7 Evaluación de resultados.
---	---

Bibliografía básica:

Albers, J. (2010). Interacción del color. Edición revisada y ampliada, Madrid: Alianza Editorial.
 Ambrose, G. y Harris, P. (2008). Color. Barcelona: Parramón.
 Bierut, M. (2005). Fundamentos del diseño. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
 Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa, México: Editorial Designio. Col. Teoría y práctica.
 Germani-Fabris (1973). Fundamentos del proyecto gráfico. España: Ediciones Don Bosco.
 Itten, J. (1994). El arte del color. México: Noriega.
 Lupton, E. y Jennifer P. (2009). Diseño Gráfico, nuevos fundamentos, Barcelona: Gustavo Gili.
 Rodríguez Morales, L. (2004). Diseño: estrategia y táctica, México: Siglo XXI.
 Wong, W. (2011). Fundamentos del diseño bi-tridimensional. Barcelona: Gustavo Gili.
 Wong, W. (1995). Principios del diseño en color, Diseñar con colores electrónicos. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía, hemerografía y sitios web complementarios:

Acaso, M. (2006). El lenguaje visual. España: Paidós.
 Aicher, O. (2001). Análogo y digital. Barcelona: Gustavo Gili.
 Aicher, O. (2007). El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili.
 Berger, J. (2004). Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ferrer, E. (2000). Los lenguajes del color. México: Fondo de Cultura Económica.
 Ortiz, G. (1992). El significado de los colores. México, Trillas.
 Tosto, P. (1958). La composición áurea en las artes plásticas. Buenos Aires: Hachette.
 Wilde, J. y Wilde, R. (1991). Visual literacy. A conceptual approach to graphic problem solving. New York: Watson-Guptill Publications.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Educación para el Dibujo II

Clave:	Semestre: 2º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		6	96

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Educación para el Dibujo I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Aplicar los conocimientos, de los elementos primarios de expresión del dibujo, con el conocimiento técnico y expresivo de las cualidades de una variedad de materiales para impulsar el desarrollo de habilidades perceptivas, cognitivas y psicomotoras que favorezcan la ejecución del dibujo.

Objetivos específicos:

1. Analizar y diferenciar los conceptos de sensación, percepción y sinestesia y sus relaciones con el dibujo.
2. Diferenciar y organizar los elementos básicos de la imagen en relación con el espacio gráfico.
3. Resolver problemas iniciales de representación.
4. Distinguir el valor formal, expresivo, estético y simbólico de los elementos de configuración gráfica.
5. Diferenciar los conceptos y características de la valoración tonal visual y gráfica.
6. Integrar la figura con el fondo mediante la valoración tonal.
7. Relacionar la valoración tonal con los elementos básicos de la imagen gráfica.
8. Representar los elementos básicos de la imagen en el espacio bidimensional, considerando su sintaxis.
9. Expresar gráficamente ideas, conceptos e imágenes con técnicas adecuadas.
10. Representar los puntos y líneas referenciales del modelo como elementos fundamentales para la construcción de la imagen.
11. Integrar gráficamente la figura y el fondo con los elementos básicos de la representación.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El dibujo como lenguaje	8	16
2	El lenguaje gráfico	8	16
3	Sistemas de organización y estructuración del espacio	8	16
4	La tridimensionalidad	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>El dibujo como lenguaje</p> <p>1.1 Elementos, características y funciones del dibujo.</p> <p>1.2 Sensación, percepción y sinestesia.</p> <p>1.3 Actitudes ante el lenguaje gráfico. Actitud analítica y sintética.</p> <p>1.4 Actitud sensitiva y reflexiva en la sensación y percepción.</p> <p>1.5 Actitud emotiva y crítica en la representación.</p> <p>1.6 Actitud crítica y creativa en la interpretación.</p>
2	<p>El lenguaje gráfico.</p> <p>2.1 Características de la forma.</p> <p>2.2 Elementos dinámicos de la forma: tensión y ritmo.</p> <p>2.3 Revisión y refuerzo constantes en la representación.</p> <p>2.4 Percepción holística: El apunte estudio.</p> <p>2.5 La línea como medio de representación objetiva.</p> <p>2.6 La mancha. Valor formal, expresivo, estético y simbólico.</p> <p>2.7 La línea como medio de interpretación subjetiva.</p>
3	<p>Sistemas de organización y estructuración del espacio.</p> <p>3.1 La proporción como elemento sintáctico de la configuración de la imagen gráfica.</p> <p>3.2 Organización de los elementos en el espacio formal.</p> <p>3.3 Niveles de profundidad.</p> <p>3.4 Relación línea, superficie gráfica y dimensión.</p> <p>3.5 Diferenciar y organizar los elementos básicos de la imagen en el espacio gráfico.</p> <p>3.6 Clasificación de la estructura lineal.</p> <p>3.7 Aplicación de la estructura lineal.</p> <p>3.8 Agrupamientos.</p> <p>3.9 Movimiento y equilibrio.</p> <p>3.10 Resolver gráficamente la imagen atendiendo a la sintaxis de los elementos formales, dinámicos y dimensionales.</p>
4	<p>La tridimensionalidad</p> <p>4.1 El fenómeno lumínico: La luz y la sombra.</p> <p>4.2 El claroscuro como generador de volumen.</p> <p>4.3 La valoración tonal.</p> <p>4.4 Integración de la figura y el fondo mediante la valoración tonal.</p> <p>4.5 Introducción al color: Cromatismo.</p> <p>4.6 Color físico, color químico y el círculo cromático.</p> <p>4.7 Mezclas.</p> <p>4.8 Clasificación en cálidos y fríos.</p>

Bibliografía básica:

Acha, Juan. (1994). Expresión y apreciación artística. México: Trillas.

Acha, Juan. (1999). Teoría del dibujo (su sociología y estética). México: Ediciones Coyoacán.

Antonino, M. (1989). 100 recursos prácticos en dibujo y pintura. Perú: CEAC.

Arnheim, R. (1993). Consideraciones sobre la educación artística. Barcelona: Paidós, Estética 22.

Colin, Hayes. (1986). Guía completa de pintura y dibujo: Técnicas y Materiales. España: Hermann Blume.

Da Vinci, L. (1996). Tratado de la pintura. México: Ramón Llaca.

Edwards, B. (2000). Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Barcelona: Ediciones Urano.

Kandinsky, V. (2007). Punto y línea sobre el plano. Argentina: Andrómeda.

<p>Manco, T. (2007). Street sketch book. USA: Chronicle books.</p> <p>Mitchell, W.S.T. (2009). Teoría de la imagen. Madrid: Akal.</p> <p>Moles, A. (1999). La imagen: comunicación funcional. México: Biblioteca Internacional de Comunicación/Trillas.</p> <p>Molina, J. (2007). Las lecciones del dibujo. España: Cátedra.</p> <p>Najmanovich, D. (2008). Mirar con nuevos ojos. España: Biblos.</p> <p>Quinn, J. (2010) Dibujo para animación, España: Hermann Blume.</p> <p>Read, H. (1957). Imagen e idea. México: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Selby, A. (2009). Nuevos proyectos y procesos creativos. España: Parramón.</p> <p>Serrats, M. (2006). Imagen Gráfica. España: MAOMAO.</p> <p>Simon, M. (2009). Storyboard-Cómo dibujar el movimiento. España: Omega.</p> <p>Wang, T. C. (1988). El Dibujo Arquitectónico. Trillas.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Barcsay, J. (2001). Anatomy for the artist. Czech Republic: Sterling</p> <p>Berenice, R., Leymarie, J. y Monnier, G. (1998). El dibujo: historia de un arte. Italia: Corroggio</p> <p>Cortés, Valeria. (1999). Anatomía, academia y dibujo clásico. España: Cátedra.</p> <p>Díaz Padilla, R. (2007). El dibujo del natural en la época de la post academia. España: Akal.</p> <p>Hogart, B. (1996). El dibujo anatómico a su alcance. New York: Taschen.</p> <p>Loomis, A. (1960). Dibujo de éxito. Argentina: Hachete.</p> <p>Manera, D. (2000). Gran curso de dibujo. Barcelona: editorial De Vecchi.</p> <p>Martin, J. (1994). Aprender a bocetar. Barcelona: Blume.</p> <p>Molina, J.J. (1995). Las lecciones del dibujo (4ta ed.). Madrid: Cátedra.</p> <p>Mossi, A. (2001). El dibujo: enseñanza y aprendizaje. Valencia: Alfaomega.</p> <p>Mugnaini, J. (1974). The hidden elements of drawing. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</p> <p>Nicolaidis, K. (1941). The natural way to draw. E.U.A: Houghton Mifflin Company.</p> <p>Parramón, J. (1990). Primeros pasos en dibujo artístico. Barcelona: Parramón ediciones.</p> <p>Smith, S. (1994). Dibujar y bocetar. Madrid: Blume.</p> <p>Smith, S. (1995). Curso práctico de dibujo. Barcelona: Blume.</p> <p>Speed, H. (1941). La práctica y la ciencia del dibujo. Buenos Aires: Albatros.</p> <p>Ward, T. (1992). Composición y perspectiva. España: Blume</p> <p>Yutang, L. (1968). Teoría china del arte. Buenos Aires: Sudamericana.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto ()</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o en Diseño y Comunicación Visual y Artes Visuales con dominio de la materia y experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Estrategias y Tecnologías en el Diseño

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar y aplicar los conceptos fundamentales de la imagen en medios digitales con el fin de desarrollar proyectos de Diseño y Comunicación Visual con el aprovechamiento de diversos recursos digitales. .

Objetivos específicos:

1. Analizar e identificar los fundamentos teóricos del diseño digital.
2. Aplicar una serie de criterios y recursos tecnológicos para dar solución a proyectos de diseño relacionados con el uso de imágenes.
3. Identificar las posibilidades que ofrecen algunas tecnologías análogas y digitales para el desarrollo de proyectos de diseño e imagen digital.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Imagen digital en mapa de bits	4	8
2	Manejo de color en la imagen	4	8
3	Retoque y manipulación digital	4	8
4	Actualización tecnológica y entorno social	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático

Unidad	Temas y subtemas
1	Imagen digital en mapa de bits 1.1. Formatos de archivo, clasificación. 1.2. Resolución de la imagen, escala y tipos. 1.3. Modos de color. 1.4. Casos prácticos resueltos con software.

2	<p>Manejo de color en la imagen.</p> <p>2.1. Color en la imagen (CMYK, RGB).</p> <p>2.2. Profundidad de color.</p> <p>2.3. Modos de color.</p> <p>2.4. Uso y aplicación de color.</p> <p>2.5. Optimización de la imagen.</p> <p>2.6. Casos prácticos resueltos con software.</p>
3	<p>Retoque y manipulación digital.</p> <p>3.1. Dibujo digital.</p> <p>3.2. Retoque fotográfico.</p> <p>3.3. Fotomontaje.</p> <p>3.4. Acabados.</p> <p>3.5. Casos prácticos resueltos con software.</p>
4	<p>Actualización tecnológica y entorno social.</p> <p>4.1. Bancos de imágenes.</p> <p>4.2. Análisis de los medios digitales contemporáneos.</p> <p>4.3. Conciencia y sustentabilidad de recursos.</p> <p>4.4. Casos prácticos resueltos con software.</p>

Bibliografía básica:

Álvarez Martínez, E. (2006). El proceso digital de la imagen. España: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.

Brookshear, J. G. (2012). Introducción a la computación. España: Pearson.

Freedman, A. (1994). Diccionario de computación, inglés-español, español- inglés. Colombia: Mc Graw Hill.

Goldstein, V. (2004). La Imagen Digital: De la tecnología a la estética. Argentina: La Marca Editora.

Jamrich, J. (2008). Conceptos de computación: nuevas perspectivas. México: International Thompson.

Karlins, D. (2009). Técnicas esenciales. México: Mcgraw-Hill Interamericana.

Kelby, S. (2011). Manipula tus fotografías digitales. España: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.

Malvino, A. (1999). Por la Vereda Digital. México: Editorial Conaculta.

Pelta, R. (2004) Diseñar hoy temas contemporáneos de diseño gráfico. Barcelona: Paidós.

Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.

Prieto, D. (1994). Diseño y comunicación (colec. Diálogo Abierto). México: Ediciones Coyoacán.

Pring, R. (2001). Www.color. 300 usos del color para sitios web. México: Gustavo Gili.

Roberts, L. (2006). Good: Ética en el diseño gráfico. España: Index Book.

Rodríguez, L. (1988). Para una teoría del diseño. México: UAM-A.

Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. Temas de Psicología. España: Paidós.

Root-Bernstein, R. (2002). El secreto de la creatividad. España: Editorial Kairós.

Royo, J. (2004). Diseño Digital. España: Paidós Diseño.

Sánchez, A. (1997). Territorios Virtuales. México: Alfaguara.

Vasconcelos, J. (2011). Introducción a la computación. México: Editorial Patria.

Vasconcelos, J. (2012). Tecnologías de la información. México: Editorial Patria.

Wong, W. (2004). Diseño grafico digital. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Millman, D. (2009). Los principios básicos del diseño gráfico. Barcelona: Blume.

Mok, C. (1998). El diseño en el mundo de la empresa. Madrid: Anaya multimedia.

Moles, A. y Costa, J. (1999). Publicidad y diseño, un nuevo reto de la comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Mosqueda Gómez, C. (2007). El origen irruptivo del diseño gráfico profesional. México: UAM.

Müller-B. (1998) Historia de la comunicación visual. España. Gustavo Gili.

Newark, Q. (2002). Qué es el diseño gráfico. Manual de diseño. México: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Producción e Interpretación de Textos

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 1
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		2	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna. Asignatura subsecuente: Ninguna.
Objetivo general: Analizar y experimentar con los fundamentos teóricos de la comunicación escrita para fomentar la capacidad de lecto-escritura, en el ámbito del diseño y la comunicación visual.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar al diseño como una forma de comunicación. 2. Reconocer la relevancia de la redacción en el campo del diseño y la comunicación visual. 3. Fomentar el desarrollo de capacidades para la comprensión, interpretación y análisis de textos. 4. Fomentar el desarrollo de capacidades de comunicación verbal e icónico-verbal. 5. Aplicar el uso de la comunicación escrita como apoyo a la visual. 6. Contrastar las singularidades del lenguaje articulado y del lenguaje gráfico. 7. Reconocer el significado del diseño desde la perspectiva de la semiótica. 8. Reconocer el significado del diseño desde la perspectiva de la lingüística. 9. Analizar y aplicar recursos retóricos para optimizar la comunicación verbal e icónico verbal. 10. Experimentar con la redacción de mensajes que involucren la comunicación verbal e icónico verbal. 11. Explorar las posibilidades creativas del texto en la imagen y de la imagen en el texto.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño y texto	4	4
2	Textualidad del diseño	4	4
3	Texto en el diseño	4	4
4	Diseño en el texto	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diseño y texto 1.1 Comunicación y diseño: Texto e imagen (aproximación teórica). 1.2 Lenguaje articulado y lenguaje gráfico (aproximación teórica).
2	Textualidad del diseño 2.1 Semiótica del diseño (aproximación teórica). 2.2 Gramática del diseño (aproximación teórica).
3	Texto en el diseño 3.1 Recursos retóricos. 3.2 La frase publicitaria (slogan). 3.3 El texto para cartel. 3.4 Redacción de polípticos y folletos.
4	Diseño en el texto 4.1 La palabra creativa. 4.2 Poesía y literatura visual. 4.3 Crónica y reportaje gráficos. 4.4 Texto e infografía.

Bibliografía básica:

- Austin, M.W. (2008). Pensar visualmente. México: Gustavo Gili.
 Beristain, H. (1988). Diccionario de retórica y poética. México: Porrúa.
 Cassany, D. (1989). Describir el escribir. Cómo se aprende a escribir. Barcelona: Paidós.
 Cassany, D. (2002). La cocina de la escritura. Barcelona: Anagrama.
 Creme, Phyllis y Mary R. Lea. (2000). Escribir en la universidad. Barcelona: Gedisa.
 Enric, J. (2012). Pensar con imágenes. México: Gustavo Gili.
 Giménez, J.L. (2005). Las rutas del diseño. Madrid: Designio.
 Llovet, J. (1981). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Rossi, Alejandro (2005). Obras reunidas. México: FCE.
 Seco, M. (1999). Diccionario de dudas. Madrid: Espasa Calpe.
 Serafini, M. T. (2000). Cómo redactar un tema. Didáctica de la escritura. Barcelona: Paidós.
 Serafini, M. T. (2002). Cómo se escribe. Barcelona: Paidós.
 Taute, M. (2008). Claves del diseño Folletos 01. México: Gustavo Gili.
 Victoroff, D. (1985). La publicidad y la imagen. México: Gustavo Gili.
 Zavala, Lauro (2007). Relatos mexicanos posmodernos. México: Alfaguara.

Bibliografía complementaria:

- Calvera, A. (2007). De lo bello de las cosas, materiales para una estética del diseño. México: Gustavo Gili.
 Heskett, J. (2008). El diseño en la vida cotidiana. México: Gustavo Gili.
 López Chávez, J. y López Morales, H. (1991). Redacción progresiva. México: UNAM.
 Martín Vivaldi, G. (1970). Curso de redacción. Madrid: Paraninfo.
 Millán, J. A. (2005). Perdón imposible, guía para una puntuación más rica y consciente. Madrid: Océano.
 Munari, B. (1973). Diseño y comunicación visual. México: Gustavo Gili.
 Polo, J. (1974). Ortografía y ciencia del lenguaje. Madrid: Paraninfo.
 Quemain, M.A. (2005). Voces cruzadas. México: Resistencia.
 Sabaté, E. (1971). Para escribir correctamente. Barcelona: Juventud.
 Salisbury, M. (2007). Imágenes que cuentan. México: Gustavo Gili.
 Vázquez, L. y Garone, M. (2012). Lectura, el diseño de una familia tipográfica. México: Artes de México.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y experiencia como redactor. Licenciado en Letras o Ciencias de la Comunicación con conocimientos en el área del diseño y la comunicación visual, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminario de Teoría del Diseño y la Estética

Clave:	Semestre: 2º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar los principios conceptuales, filosóficos y contextuales de la práctica del diseño, así como en el marco teórico particular de la comunicación visual con el fin de generar una base de conocimientos que permita sustentar proyectos de diseño y comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar los principios conceptuales que rigen al diseño.
2. Analizar los fundamentos estético-filosóficos que influyen en el diseño y en la cultura visual
3. Aplicar los conocimientos adquiridos para fundamentar argumentos relacionados con el diseño.
4. Identificar las relaciones de la práctica profesional del diseño en el contexto social, el universitario y el interdisciplinario.
5. Analizar la interacción de la teoría con la práctica en los procesos del diseño.
6. Reconocer el panorama general teórico-metodológico de la comunicación visual y de sus especialidades.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Elementos del diseño y del proceso comunicativo	16	0
2	Principios estéticos en el diseño	16	0
3	El contexto interdisciplinario del diseño y la comunicación visual	8	0
4	Marco teórico del diseño gráfico en la comunicación visual	8	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Elementos del diseño y del proceso comunicativo</p> <p>1.1 La unidad <i>forma-función</i> en el diseño.</p> <p> 1.1.1 La condición estética del diseño y la comunicación visual.</p> <p> 1.1.2 Utilidad del diseño y la comunicación visual.</p> <p>1.2 El carácter proyectual e interdisciplinario del diseño.</p> <p> 1.2.1 La articulación entre la teoría y la práctica en los proyectos de diseño.</p> <p>1.3 El modelo básico de la comunicación.</p> <p>1.4 Signos, códigos e imagen.</p> <p>1.5 Las reglas del discurso.</p> <p> 1.5.1 Semántica</p> <p> 1.5.2 Sintáctica.</p> <p> 1.5.3 Pragmática.</p> <p>1.6 Funciones de los diseños.</p> <p> 1.6.1 Estético-formales.</p> <p> 1.6.2 Indicativas.</p> <p> 1.6.3 Simbólicas.</p>
2	<p>Principios estéticos en el diseño</p> <p>2.1 El concepto de estética.</p> <p>2.2 La conciencia estética en la cultura visual.</p> <p> 2.2.1 Albores de la conciencia estética.</p> <p> 2.2.2 La invención de una teoría estética.</p> <p>2.3 Distinción entre lo estético y lo artístico.</p> <p>2.4 Las categorías estéticas.</p> <p> 1.1.1 Lo bello y lo feo.</p> <p> 1.1.2 Lo cómico y lo trágico.</p> <p> 1.1.3 Lo sublime y lo grotesco.</p> <p> 1.1.4 Lo típico y lo trivial.</p> <p>2.5 El sentido de identidad de los diseños.</p>
3	<p>El contexto interdisciplinario del diseño y la comunicación visual</p> <p>3.1 Relaciones del diseño con otras formas de conocimiento.</p> <p> 3.1.1 Arte.</p> <p> 3.1.2 Artesanía.</p> <p> 3.1.3 Ciencia.</p> <p> 3.1.4 Tecnología.</p> <p>3.2 Relaciones interdisciplinarias en el proceso del diseño.</p> <p> 3.2.1 Diseño y ciencias naturales.</p> <p> 3.2.2 Diseño y ciencias formales.</p> <p> 3.2.3 Diseño y ciencias humanas.</p> <p>3.3 Formación académica y práctica profesional.</p> <p> 3.3.1 Influencias pedagógicas en la enseñanza del diseño.</p> <p> 3.3.2 Concepciones metodológicas para los procesos creativos (caja negra y de cristal, teorías de la creatividad, inteligencias múltiples)</p> <p> 3.3.3 Enseñanza del diseño en México y sus diferentes enfoques (técnico, artesanal, artístico, tecnológico, mercadológico, intelectual).</p> <p>3.4 La responsabilidad social del diseño profesional.</p>

4	<p>Marco teórico del diseño gráfico en la comunicación visual</p> <p>4.1 La práctica social del diseño y la comunicación visual.</p> <p>4.1.1 Campos de aplicación (información, persuasión, educación, administración).</p> <p>4.1.2 Medios y contextos (urbano, arquitectónico, objetual, virtual).</p> <p>4.1.3 Ámbitos de socialización (habitacional, ocupacional, cultural y recreativo).</p> <p>4.1.4 Sectores (público, privado y ejercicio libre).</p> <p>4.2 Marcos teóricos generales por campo de especialidad del diseño y la comunicación visual.</p> <p>4.2.1 Editorial.</p> <p>4.2.2 Fotografía.</p> <p>4.2.3 Iconicidad y entornos.</p> <p>4.2.4 Ilustración.</p> <p>4.2.5 Multimedia.</p> <p>4.3 Enfoques teóricos del diseño y la comunicación visual.</p> <p>4.3.1 Enfoques ideológicos (Funcionalismo, Estructuralismo y Marxismo).</p> <p>4.3.2 Enfoques filosóficos del diseño (Funcionalista y Formalista).</p> <p>4.4 Teorías aplicables en los procesos de diseño.</p> <p>3.2.1 Ergonomía.</p> <p>3.2.2 Proxémica.</p> <p>3.2.3 Psicología de la percepción.</p> <p>3.2.4 Taxonomía.</p> <p>3.2.5 Axiología.</p> <p>4.5 Las teorías aplicables en el análisis de la imagen y del discurso del objeto-diseño.</p> <p>4.5.1 Semiótica.</p> <p>4.5.2 Hermenéutica.</p> <p>4.5.3 Retórica.</p> <p>4.5.4 Iconología.</p> <p>4.5.5 Comunicología.</p> <p>4.6 Marco filosófico del diseño.</p> <p>4.6.1 Visión cosmogónica.</p> <p>4.6.2 Visión epistemológica.</p> <p>4.6.3 Visión sociológica.</p> <p>4.6.4 Visión psicológica.</p> <p>4.6.5 Visión antropológica.</p> <p>4.6.6 La causa ética del diseño.</p>
---	---

Bibliografía básica:

- Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Trillas.
- Acha, J. (2011). Los conceptos esenciales de las artes plásticas. México: Ediciones Coyoacán.
- Baudrillard, J. (1999). El sistema de objetos. México: Siglo XXI.
- Berger, P.L. y Luckmann, T. (2006). La construcción social de la realidad (20ª. reimp.). Buenos Aires: Amorrortu.
- Bürdek, B. E. (1994). Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
- Calvera, A. (ed.) (2007). De lo bello de las cosas. Barcelona: Gustavo Gili.
- Daucher, H. (1978). Visión artística y visión racionalizada. Barcelona: Gustavo Gili.
- Esqueda, R. (2000). El juego del diseño. México: UAM-Xochimilco.
- Flusser, V. (2002). Filosofía del diseño. La forma de las cosas. Madrid: Síntesis.
- Frascara, J. (1988). Diseño Gráfico y Comunicación. Buenos Aires: Infinito.
- González Ochoa., C. (2007). El significado del diseño y la construcción del entorno social. México: Designio.
- Hall, E. T. (2001). La dimensión oculta (20ª ed.). México: Siglo XXI.
- Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. México: Gustavo Gili.

<p>Ibañez, F. (2008). Reflexiones paratextuales sobre Cultura, Comunicación y Diseño. Madrid: Biblioteca de Diseño.</p> <p>Llovet, J. (1979). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del Diseño. España: Gedisa.</p> <p>Munari, B. (1980). Diseño y comunicación visual (6ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Paoli, A. (1980). Comunicación. México: Edicol.</p> <p>Rodríguez Morales, L. (1989). Para una teoría del diseño. México: Tilde.</p> <p>Sánchez Vázquez, A. (1980). Filosofía de la praxis. México: Grijalbo.</p> <p>Tudela, F. (1985). Conocimiento y Diseño. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Xoximilco.</p> <p>Vilchis, L. (2000). Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas.</p> <p>Walker, J. y Chaplin S. (2002). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Octaedro-EUB.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Bosch, R. (1972) El trabajo material y el arte. México: Grijalbo.</p> <p>Díaz Polanco, H. (2006). El laberinto de la identidad. México: Universidad Nacional Autónoma de México.</p> <p>Figueroa, Carlos (2000). Creatividad, Diseño y Tecnología. México: Plaza y Valdés.</p> <p>González Ochoa, C. (1990). Crítica a la metodología del diseño. México: Universidad Autónoma Metropolitana.</p> <p>Gurierrez, M.; Dussel, E.; de Antuñano, J.; Danel, F.; Toca, A.; Pardinias, F.; Ocejo, M.; Prieto, D.; Elizondo, I.; Alonso, V.; Kaspé, V.; de Carmona, M.; Ríos Zertuche D.; Albertos, P.; Santos, F.; de Lassé, L.; Torre V. y Shuitz, F. (1977). Contra un diseño dependiente: un proyecto para la autodeterminación nacional. Diseño: Ruptura y alternativas. México: Edicol.</p> <p>Morin, E. (2001). Los siete saberes necesarios en la educación del futuro, México: UNESCO.</p> <p>Munari, B. (1993). Cómo nacen los objetos. México: Gustavo Gili.</p> <p>Prieto Castillo, D. (2005). Diseño y Comunicación. México: Coyoacán.</p> <p>Sexe N. (2002). Diseño.com. Buenos Aires: Paidós.</p> <p>Tapia, A. (2004). El diseño gráfico en el espacio social. México: Designio.</p> <p>Zimmermann, Y. (1998). Del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili, Barcelona.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula ()</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales ()</p> <p>Examen final escrito ()</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos (x)</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto ()</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Inglés Semestre II

Clave:	Semestre: 2°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés Semestre I

Asignatura subsecuente: Inglés Semestre III

Objetivo general: Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

Objetivos específicos:

1. Hablar y escribir acerca de eventos y existencia en pasado. Analizar textos orales y escritos narrados en pasado.
2. Producir textos orales y escritos en pasado.
3. Identificar la diferencia de uso entre actividades cotidianas y actividades que se realizan en el momento, para posteriormente expresar de forma oral y escrita ambos tipos de actividades.
4. Expresar de manera oral y escrita diferentes grados de comparación de objetos, personas y lugares.
5. Producir textos orales y escritos relativos a planes futuros e intenciones. Invitar personas a diferentes eventos.
6. Producir expresiones para hacer sugerencias. Intercambiar información acerca de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente y elaborar preguntas sobre experiencias previas.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Pasado simple verbo "to be". There was, there were	5	5
2	Pasado simple. Palabras interrogativas	5	5
3	Presente continuo y presente simple. Contraste	5	5
4	Grados de comparación	6	6
5	To be going to. Will	6	6
6	Presente perfecto. Should. Ever. Since	5	5
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático			
Unidad 1: Pasado simple verbo "to be". There was, there were Objetivo: Hablar y escribir acerca de eventos y existencia en pasado. Analizar textos orales y escritos en pasado.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Describir eventos que tuvieron lugar en el pasado.</p> <p>-Intercambiar información acerca de acontecimientos y existencia en el pasado.</p>	<p>Edgar Allan Poe was a famous american writer.</p> <p>Michael Jackson was an excellent dancer and singer.</p> <p>Where were you yesterday night? I was at Hugo's party.</p> <p>Heath Ledger was a tall, blond, handsome actor.</p> <p>How was the rock concert? It was amazing, there were many special effects. There was an excellent band.</p>	<p>Pasado Simple de verbo To be</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo <p>There was/There were</p> <p>Léxico: Adjetivos calificativos (apariencia física y personalidad)</p> <p>Ocupaciones</p> <p>Fechas</p> <p>Preposiciones de tiempo</p> <p>Repaso de cuantificadores (<i>many, much, some, any, a lot of, a few, a little</i>)</p>	10 horas

Unidad 2: Pasado simple. Palabras interrogativas Objetivo: Producir textos orales y escritos en pasado.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Describir actividades que tuvieron lugar en algún momento en el pasado.</p> <p>-Intercambiar información acerca de sucesos que ocurrieron en el pasado.</p>	<p>Obama won the U.S. presidential elections in 2009.</p> <p>Osama Bin Laden died in 2011.</p> <p>The Twin Towers collapsed on September 11th 2001.</p> <p>Did you enjoy your last vacation? Yes, I did. It was terrific.</p> <p>Who discovered America? Christopher Columbus.</p> <p>What happened in Mexico City in 1985? There was a terrible earthquake.</p> <p>When did you finish High School? Last year.</p>	<p>Pasado Simple</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adverbios de tiempo (yesterday, last week, last night, two years ago, etc.)</p> <p>Léxico: Verbos regulares e irregulares Conectores (first, then, next, after that, before, later, finally, and, but). Palabras interrogativas (who, where, when, what, how, why)</p>	10 horas

Unidad 3: Presente continuo y presente simple. Contraste			
Objetivo: Identificar la diferencia de uso entre actividades cotidianas y actividades que se realizan en el momento, para posteriormente expresar de forma oral y escrita ambos tipos de actividades.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
-Distinguir y expresar de forma adecuada las actividades cotidianas y las actividades que se realizan en el momento.	I take History class three times a week. Now, I'm working on a project for that class. I usually go jogging every morning, but right now I'm not jogging because I have a swollen ankle. Do you always eat healthy food? Yes, but right now I'm celebrating my birthday and I'm eating a big piece of chocolate cake.	Contraste de presente continuo y presente simple. Adverbios de frecuencia Verbos con terminación ing Expresiones de tiempo: today, now, right now, every day, in this moment, every morning, at night, etc.	10 horas

Unidad 4: Grados de comparación			
Objetivo: Expresar de manera oral y escrita diferentes grados de comparación de objetos, personas y lugares.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
-Comparar las características de objetos, personas y lugares. -Intercambiar información acerca de las diferentes características de objetos, personas y lugares.	The blue dress is cheaper than the black one, but the blue one is the trendiest. Maggie is as smart as Helen. Who is your best friend? Gaby. Mexico City is less expensive than New York City.	Grados de comparación: • Igualdad As + adjetivo + as... • Superioridad Adjetivos + er + than. More/+ adjectives + than. • Inferioridad less+ adjectives + than. The least + adjetivo. • Superlativo The+ Adjetivo+est. The most/least + adjetivo. Léxico: Adjetivos calificativos regulares e irregulares	12 horas

Unidad 5: To be going to. Will Objetivo: Producir textos orales y escritos relativos a planes futuros e intenciones. Invitar a diferentes eventos.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Expresar planes e intenciones.</p> <p>-Intercambiar información acerca de planes e intenciones.</p> <p>-Hacer, aceptar y rechazar invitaciones.</p>	<p>I'm going to visit some friends tonight.</p> <p>Don't worry about your car. I'll fix it.</p> <p>Will they still be here in the morning? No, they won't.</p> <p>What is Israel going to do next weekend? He's going to Cuernavaca.</p> <p>Are you moving to your new house next weekend? Yes, I am.</p> <p>I'm having a party this Saturday, would you like to come? Yes, of course/ Sorry, I can't, I'm going to Querétaro.</p>	<p>To be going to Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Will Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adverbios de tiempo (tomorrow, next, next month, next week, etc.)</p> <p>Palabras interrogativas (who, where, when, what, how, why)</p> <p>Presente continuo con idea de futuro Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo <p>Léxico: Vocabulario relacionado con vacaciones, actividades de esparcimiento, etc. Verbos de acción</p>	12 horas

Unidad 6: Presente perfecto. Should. Ever. Since Objetivo: Producir expresiones para hacer sugerencias. Intercambiar información acerca de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente y elaborar preguntas sobre experiencias previas.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Hacer sugerencias.</p> <p>-Expresar acciones que empezaron en el pasado y siguen vigentes.</p> <p>-Realizar cuestionamientos sobre posibles</p>	<p>You should study harder.</p> <p>I have lived in the same house for years.</p> <p>You haven't done your homework.</p> <p>What have you done recently? Have you ever driven a Porsche? He has never learnt to drive. She has worked in the company since 2001.</p>	<p>Should</p> <p>Introducción al presente perfecto</p> <p>Preposiciones: since, for</p> <p>Adverbios de tiempo (never, ever)</p>	10 horas

experiencias previas.

Bibliografía básica

Diccionario bilingüe.

Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman.

Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.

Bibliografía complementaria

Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Estrategias didácticas:

Activación de conocimiento previo

Dirigir atención

Verificar comprensión

Escenificar

Colaborar

Contextualizar

Sustituir

Inferir

Utilizar recursos

Resumir

Revisar metas

Autoevaluarse/Autorregulación

Clasificar

Transferir

Utilizar imágenes

Retroalimentar

Discriminar pistas discursivas

Predecir

Tomar notas

Reconocer cognados

De acuerdo con los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán el alumno al concluir el nivel

A1 serán:

Expresión oral:

Puede expresarse con frases sencillas y aisladas.

Expresión escrita:

Es capaz de escribir oraciones sencillas sobre sí mismo y sobre terceros, sobre dónde vive y a qué se dedica.

Comprensión auditiva:

Comprende discursos que sean muy lentos y que estén articulados con cuidado y con las suficientes pausas para asimilar el significado.

Comprensión de lectura:

Es capaz de comprender textos muy breves y sencillos leyendo frase por frase, captando nombres, palabras y frases básicas y corrientes volviendo a leer cuando lo necesite. Identifica información específica en un texto académico sencillo relacionado con su área de estudio.

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales

Examen final escrito

Tareas y trabajos fuera del aula

Exposición de seminarios por los alumnos

Participación en clase

Asistencia

Seminario

Otros

Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:

4) Diagnóstica

5) Intermedia: Unidades 1 a la 3

6) Final: Unidades 1 a 6

Perfil profesiográfico

Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE.

Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán. Tener experiencia docente.

Tercer semestre

Fotografía I
Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos I
Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica I
Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I
Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración I
Laboratorio de Diseño Integrador I
Formación para el Dibujo I
Tecnología y Vinculación Disciplinar I
Sociedad del Conocimiento, TIC e Investigación
Teoría de los Signos
Arte y Diseño en la Antigüedad
Inglés III



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Fotografía I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	96
	2	4	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Fotografía II.

Objetivo general:

Analizar el trasfondo histórico-conceptual de la fotografía y experimentar con una serie de técnicas y procedimientos análogos y digitales propios de esta disciplina para fomentar el desarrollo de conocimientos y habilidades para la producción de piezas fotográficas.

Objetivos específicos:

1. Analizar el desarrollo histórico de la fotografía para determinar su relevancia dentro del campo de la comunicación visual.
2. Identificar y utilizar los elementos básicos del lenguaje fotográfico.
3. Experimentar con las técnicas y procedimientos básicos de la fotografía análoga y digital.
4. Identificar los géneros fotográficos aplicados en el diseño y la comunicación visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes de la fotografía y del lenguaje fotográfico	6	12
2	Procedimientos básicos de la fotografía	6	12
3	Procedimientos y técnicas básicas de laboratorio fotográfico análogo y digital	6	12
4	Composición fotográfica y categorías formales	6	12
5	Aproximación a los géneros fotográficos	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes de la fotografía y del lenguaje fotográfico 1.1 Recorrido histórico de la fotografía. 1.2 La fotografía en la comunicación visual. 1.3 Reproducción y veracidad.
2	Procedimientos básicos de la fotografía 2.1 Tipos de cámaras y óptica fotográfica. 2.2 Mecanismos de la cámara. 2.3 Materiales sensibles a la luz y fenómenos físicos.
3	Procedimientos y técnicas básicas de laboratorio fotográfico análogo y digital 3.1 Cuarto oscuro, equipos y materiales. 3.2 Revelado e impresión análogos. 3.3 Resolución tipos de archivos y formatos digitales. 3.4 Manejo de programas en el trabajo digital. 3.5 Salidas e impresión digital.
4	Composición fotográfica y categorías formales 4.1 Encuadre. 4.2 Perspectiva. 4.3 Simetría bilateral. 4.4 Simetría radial. 4.5 Ley de tercios y composición aurea. 4.6 Proporción. 4.7 Tono. 4.8 Textura. 4.9 Ritmo. 4.10 Volumen.
5	Aproximación a los géneros fotográficos 5.1 Objetos y naturaleza muerta. 5.2 Paisaje. 5.3 Retrato. 5.4 Desnudo. 5.5 Reportaje.

Bibliografía básica:

- Ang, T. (2001). La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes. México: Blume/Ramón Llaca y Cia.
- Debroise, O. (2005). Fuga mexicana. Un recorrido por la fotografía en México. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (2003). Estética fotográfica. Barcelona: Gustavo Gili.
- Freeman, M. (1993). Guía completa de fotografía. Barcelona: Leopold Blume.
- Freeman, M. (2003). Guía completa de fotografía digital. México: Ramón Llaca/Blume.
- Freund, G. (1999). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili.
- Guasco, I. (2008). El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica. Buenos Aires: Colección Manuales.
- Jurado, C. (1991). El arte de la aprehensión de las imágenes y el unicornio. México: UNAM.
- Langford, M. (1977). Fotografía básica. Barcelona: Omega.
- Langford, M. (1992). La Fotografía paso a paso. Barcelona: Herman Blume.
- Langford, M. (1993). Manual del laboratorio fotográfico. Barcelona: Herman Blume.
- Newhall, B. (2002). Historia de la Fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.

<p>Scraff, A. (1988). Arte y fotografía. Madrid: Alianza forma.</p> <p>Sougez, M.L. (2000). Historia general de la fotografía. Barcelona: Cátedra.</p> <p>Steltzer, O. (1981). Arte y fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Tausk, P. (1990). Historia de la fotografía en el siglo XX. Barcelona: Gustavo Gili.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>AAVV (1980). Enciclopedia focal de la fotografía. Barcelona: Omega.</p> <p>AAVV (1980). Enciclopedia Salvat de la Fotografía. Madrid: Salvat.</p> <p>Ivins, Jr. (1975). Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen pre-fotográfica. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Jain, A. K. (1989). Fundamentals of digital image processing, New Jersey: Prentice Hall.</p> <p>Kelby, S. (2011). Manipula tus fotografías digitales. España: Anaya.</p> <p>Langford, M. (1993). Enciclopedia completa de la fotografía. España: Blume.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto ()</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Ninguna. Asignatura subsecuente: Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos II.
Objetivo general: Analizar y aplicar los principios de la axonometría y la perspectiva, así como los fundamentos del diseño, para construir y representar objetos y espacios tridimensionales en superficies bidimensionales.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar e identificar las características de los sistemas axonométricos y la perspectiva. 2. Diferenciar y experimentar con diversos tipos de perspectiva y sus métodos de trazo con instrumentos de precisión y a mano alzada. 3. Elaborar representaciones de la forma y el volumen de los objetos, así como su ubicación espacial, a través del manejo de luz y sombra. 4. Representar objetos tridimensionales en un ambiente bidimensional. 5. Analizar las posibilidades discursivas de la espacialidad en objetos tridimensionales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Axonometría	3	3
2	Perspectiva	3	3
3	Sombras	3	3
4	Dibujo geométrico a mano alzada	3	3
5	Construcción geométrica de los códigos visuales	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Axonometría</p> <p>1.1 Definición.</p> <p>1.2 Proyección isométrica.</p> <p>1.3 Proyección dimétrica.</p> <p> 1.3.1 Proyección caballera.</p> <p>1.4 Proyección trimétrica.</p> <p> 1.4.1 Proyección militar.</p>
2	<p>Perspectiva</p> <p>2.1 Definición de perspectiva.</p> <p>2.2 Elementos de la perspectiva.</p> <p> 2.2.1 Elementos del espacio: Observador, cuadro perspectivo, objeto y plano de tierra.</p> <p> 2.2.2 Elementos de proyección: línea de horizonte, puntos de fuga, eje vertical y línea de tierra.</p> <p> 2.2.3 Puntos de vista: vista normal, vista de pájaro, vista aérea, vista de hormiga (o celeste).</p> <p>2.3 Clasificación de las proyecciones en perspectiva.</p> <p> 2.3.1 Perspectiva paralela (a un punto de fuga): definición y métodos de proyección.</p> <p> 2.3.2 Perspectiva oblicua (a dos puntos de fuga): definición y métodos de proyección.</p> <p> 2.3.3 Perspectiva triaxial (a tres puntos de fuga): definición y métodos de proyección.</p>
3	<p>Sombras</p> <p>3.1 Definición general de sombras.</p> <p>3.2 Tipos de sombras.</p> <p> 3.2.1 Luz natural (sombra paralela).</p> <p> 3.2.2 Luz artificial (sombra cónica).</p> <p>3.3 Métodos de proyección.</p> <p> 3.3.1 Luz detrás del observador.</p> <p> 3.3.2 Luz frente al observador.</p> <p> 3.3.3 Por puntos de proyección de luz y sombra.</p>
4	<p>Dibujo geométrico a mano alzada</p> <p>4.1 Dibujo geométrico plano.</p> <p>4.2 Dibujo geométrico descriptivo.</p> <p>4.3 Dibujo geométrico cónico.</p>
5	<p>Construcción geométrica de los códigos visuales</p> <p>5.1. Grados de iconicidad de la imagen.</p> <p> 5.1.1 Símbolo.</p> <p> 5.1.2 Ícono.</p> <p> 5.1.3 Marca.</p> <p> 5.1.4 Señal.</p>

Bibliografía básica:

Aaris, S. (2005). Sostenible. Madrid: Gustavo Gili.

Ching, F. (1990). D.F. Arquitectura: forma, espacio y orden. México: Gustavo Gili.

De los Santos, J. (1989). Geometría descriptiva. México: Publicaciones Cultural.

Dondis, A. (2002). La sintaxis de la imagen, Madrid: Gustavo Gili.

Euclides. (1992). Elementos de geometría (Vols. I a IV, Versión de Juan David García Baca). México: UNAM

Fernández Calvo, S. (2007). La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico. México: Trillas.

<p>García Salgado, T. (1992). Introducción a la perspectiva modular. México: Trillas. Gavin, A. (2011). Bases del diseño gráfico: enfoque y lenguaje editorial. España: Parramón. Healey, M. (2008). Qué es el Branding. Madrid: Gustavo Gili. Luzzader, W. J. (1985). Fundamentos de dibujo en ingeniería. México: Porrúa. Reinet- Thomae. (1981). Perspectiva y axonometría. México: Gustavo Gilli. Schmidt, R. (1980). Geometría descriptiva con figuras estereoscópicas. Barcelona: Reverte. Servicio nacional de adiestramiento rápido de la mano de obra en la industria (1976). Manual de dibujo técnico desarrollos e intersecciones. México: Autor. Waight, L. (1987). Tratado de perspectiva. España: Stylos.</p>																																					
<p>Bibliografía complementaria: Camberos, A. (1980). Dibujo de ingeniería. México: Porrúa. De la Torre Carbó, M. (1975). Perspectiva geométrica. México: UNAM. De la Torre Carbó, M. (1982). Geometría descriptiva. México: UNAM. Gestner, K. (1988). Las formas del color. España: Herman Blume- Monterreina. Muradas, L. (1994). Manual de perspectiva medida. México. Universidad Iberoamericana. Pedoe, D. (1979). La geometría en el arte. Barcelona: Gustavo Gilli. Porter, T. y Goodman, S. (1983). Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. España: Gustavo Gilli. Wang, T.C. (1991). El dibujo arquitectónico. México: Trillas.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>()</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	(x)	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	(x)	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	(x)																																				
Seminarios	()																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	(x)																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()																																				
Prácticas de campo	()																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)																																				
Exámenes parciales	(x)																																				
Examen final escrito	(x)																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	(x)																																				
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>																																					



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica II

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos y las bases históricas de la edición gráfica y los sistemas de impresión para promover el desarrollo de conocimientos sobre los procesos de edición, diseño, producción y comercialización en proyectos de diseño y comunicación visual

Objetivos específicos:

1. Analizar los conceptos de *edición y edición gráfica*.
2. Analizar los principios de impresión y determinar su papel en la formación del diseñador.
3. Analizar e identificar las funciones de un equipo editorial profesional y el rol de cada uno de sus integrantes (autor, editor, artista gráfico e impresor).
4. Identificar los antecedentes y características de diversos sistemas de impresión.
5. Explorar aspectos del proceso de edición gráfica relacionados con la comercialización.
6. Analizar casos de estudio históricos como modelos del proceso editorial.
7. Reconocer el papel de la edición gráfica y sus posibilidades en el desarrollo de proyectos de Diseño y Comunicación Visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Fundamentos y procesos de la edición gráfica	2	2
2	Principios de impresión	2	2
3	Sistemas y técnicas de impresión	3	3
4	Casos de estudio: Era antigua	3	3
5	Casos de estudio: Edición gráfica en México	3	3
6	Prácticas de campo	3	3
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Fundamentos y procesos de la edición gráfica</p> <p>1.1 Edición.</p> <p>1.2 Edición gráfica.</p> <p>1.3 Proceso editorial.</p> <p>1.3.1 El autor (concepción y redacción de la obra).</p> <p>1.3.2 El editor. (Revisión ortográfica y gramatical, confirmación de fuentes, ortotopografía, combate a las erratas, calidad de la edición).</p> <p>1.3.3 El artista gráfico (tipografía y gráfica).</p> <p>1.3.4 El impresor (impacto de la tecnología en la edición gráfica, impacto de la edición gráfica en la cultura, la sociedad y la economía).</p> <p>1.3.5 Cierre del ciclo (promoción, distribución, ventas; aspectos contables, fiscales, legales y administrativos).</p> <p>1.3.6 Aspectos empresariales.</p>
2	<p>Principios de impresión</p> <p>2.1 Relieve.</p> <p>2.2 Hueco.</p> <p>2.3 Planográfico.</p> <p>2.4 Permeable.</p>
3	<p>Sistemas y técnicas de impresión</p> <p>3.1 Xilografía.</p> <p>3.2 Hecograbado.</p> <p>3.3 Litografía.</p> <p>3.4 Serigrafía.</p> <p>3.5 Xerografía.</p> <p>3.6 Sistemas tradicionales, matrices y maquinaria</p> <p>3.6.1 Imprenta tipo móvil.</p> <p>3.6.2 Grabado en acero.</p> <p>3.6.3 Offset</p> <p>3.6.4 Offset seco.</p> <p>3.6.5 Serigrafía.</p> <p>3.6.6 Tampografía.</p> <p>3.6.7 Flexografía.</p> <p>3.6.8 Rotograbado.</p> <p>3.7 Sistemas digitales, matrices y maquinaria</p> <p>3.7.1 Xerografía.</p> <p>3.7.2 Láser.</p> <p>3.7.3 Inyección de tinta.</p> <p>3.7.4 Sublimación.</p> <p>3.7.5 Offset digital.</p> <p>3.7.6 Térmica.</p>
4	<p>Casos de estudio: Era antigua</p> <p>4.1 La antigüedad: China</p> <p>4.1.1 Edición gráfica e imprenta, en relieve y en hueco (imagen "calada"); estelas budistas y relieves en tumbas; el Sutra del Diamante.</p> <p>4.1.2 El problema de la matriz "en espejo",</p> <p>4.1.3 Grecia y Roma: Inscripciones alfabéticas ilustradas sobre monumentos públicos.</p>

	<p>4.1.4 Primeras ediciones de obras clásicas en rollos y códices.</p> <p>4.2 Edad Media: El cristianismo como impulsor de las realizaciones editoriales.</p> <p>4.2.1 La Biblia de 42 líneas: Edición gráfica e imprenta occidental.</p> <p>4.2.1.1 San Jerónimo.</p> <p>4.2.1.2 Gutenberg.</p> <p>4.2.1.3 Fust.</p> <p>4.2.1.4 Schoeffer.</p> <p>4.2.1.4 Iluminadores desconocidos (ilustradores).</p> <p>4.3 <i>Hypnerotomachia Poliphili</i>.</p> <p>4.3.1 Aldo Manucio y la imprenta aldina.</p> <p>4.3.2 Francesco Griffo, ilustrador anónimo.</p> <p>4.4 <i>Liber Chronicarum</i> (Crónica de Nuremberg).</p> <p>4.4.1 Hartmann Schedel.</p> <p>4.4.2 Anton Koberger.</p> <p>4.4.3 Michael Wolgemuth.</p> <p>4.4.4 Alberto Durero.</p>
5	<p>Casos de estudio: Edición gráfica en México</p> <p>5.1 México 1.</p> <p>5.1.1 Ignacio Cumplido.</p> <p>5.1.2 Antonio Vanegas.</p> <p>5.1.3 Arroyo-José Guadalupe Posada.</p> <p>5.1.4 Gabriel Fernández Ledesma.</p> <p>5.1.5 Francisco Díaz de León.</p> <p>5.2 México 2.</p> <p>5.2.1 José Vasconcelos.</p> <p>5.2.2 Daniel Cosío Villegas.</p> <p>5.2.3 Jaime García Terrés.</p> <p>5.2.4 Joaquín Diez-Canedo.</p> <p>5.2.5 Fernando Benítez.</p> <p>5.2.6 Vicente Rojo.</p> <p>5.3 México 3.</p> <p>5.3.1 Grupo Reforma.</p> <p>5.3.2 Grupo Notmusa.</p> <p>5.3.3 Grupo Expansión.</p> <p>5.3.4 Grupo Televisa.</p> <p>5.3.5 Letras Libres-Clío.</p> <p>5.3.6 Artes de México.</p> <p>5.3.7 Editoriales independientes (Print Link, Grupo Flavours, Grupo Horma, Editorial RM, Ediciones Acapulco, Editorial Almadía, Tumbona).</p>
6	<p>Prácticas de campo</p> <p>6.1 Visita a Talleres de impresión.</p> <p>6.2 Recopilación de muestras físicas.</p> <p>6.3 Entrega de proyecto final.</p>

Bibliografía básica:

Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Editorial Trillas.

Álvarez, M. (2009). El diseño de lo incorrecto, La configuración del humor gráfico. Argentina: La Crujía Ediciones.

Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón.

Ambrose, G. y Harris, P. (2007). Impresión y acabados. Barcelona: Parramón.

Ambrose, G. y Harris, P. (2008). Retículas. Barcelona: Parramón.

Bann, D. (2008). Actualidad en la producción de artes gráficas. Barcelona: Blume.
 Beltrán, R. (2010). Publicidad en medios impresos. México: Trillas.
 Garone, M. (2011). Historia en cubierta. El FCE a través de sus portadas (1934-2009). México: FCE.
 Grijelmo, A. (1998). Defensa apasionada del idioma español. España: Taurus.
 Johansson, K. (2004). Manual de producción gráfica. Recetas. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Karch, R. (1990). Manual de las artes gráficas. México: Trillas.
 Man, J. (2002). The Gutenberg Revolution. Londres: Bantam Books.
 Martín, E. y Tapiz, L. (1981). Diccionario enciclopédico de las artes e industrias gráficas. Barcelona: Don Bosco.
 Meggs, P.B. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona, México: RM.
 Sander, N. (1992). Manual de producción del diseñador gráfico. México: Gustavo Gilli.
 Satué, E. (2002) El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. México: Alianza.
 Seegmiller, D. (2008). Diseño y realización de personajes con Photoshop. España: Anaya.
 Society for News Design (editores). Catálogo del concurso anual Best of News Design.
 Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-Universidad Autónoma Metropolitana.
 Tubaro, A. (1994). Tipografía, estudios e investigaciones sobre la forma de la escritura y del estilo de la impresión.
 Vidales, D. (1995). El mundo del envase. México: UAM/Gustavo Gilli.
 Zavala, Lauro. El dictamen editorial. Un modelo para armar.

Bibliografía complementaria:

AA. VV. (2011). Composiciones Creativas y Publicitarias. España: Artual.
 Brookfield, K. (1994). La escritura. México: Biblioteca Visual Altea.
 Dawson, J. (1991). Guía completa de grabado e impresión. Barcelona: Blume.
 Designio-Encuadre (ed.) (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Editorial Designio.
 Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.
 Fawcett-Tang, R. (2004). Diseño de libros contemporáneos. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Febvre, L. y Martin, H.J. (2000). La aparición del libro. México: Librería-Ediciones del Castor-UdeG.
 Fioravanti, G. (1988). Diseño y reproducción. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Fornary, T. (1993). Diseño y producción. México: UAM.
 Smith, R. (2012). El manual del artista. Barcelona: Blume.
 Tapia, A. (2004). El diseño gráfico en su entorno social. México: Designio.
 Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.

Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio(x)	Otras: Evaluación de proyecto ()
Prácticas de campo (x)	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o Diseño y Comunicación Visual, con obra profesional en edición gráfica o diseño editorial. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
		4	32
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 8 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II.

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos de los medios audiovisuales así como los diversos géneros y soportes a través de los cuales se manifiestan para fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos fundamentales para el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación relacionados con esta disciplina.

Objetivos específicos:

1. Reconocer los medios audiovisuales más recurrentes y sus características particulares.
2. Analizar e identificar los géneros y estilos del cine, la televisión, el video y la Internet.
3. Reconocer la hibridación de pantallas como fenómeno de la modernidad.
4. Identificar los usos sociales y mediáticos del cine en sus diferentes manifestaciones.
5. Analizar y experimentar con los esquemas de pantallas múltiples.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Medios audiovisuales	5	5
2	Hibridación	5	5
3	Cine	6	6
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Medios audiovisuales 1.3 Cine. 1.4 Televisión. 1.5 Internet. 1.6 Video.
2	Hibridación 2.1 Docu ficción. 2.2 Dispositivos. 2.3 Representación. 2.4 Tecnología.
3	Cine 3.1 Cine documental. 3.1.1 Archivos. 3.1.2 Periodismo. 3.2 Cine Transmedia. 3.2.1 Internet. 3.2.2 Pantallas múltiples. 3.3 Cine Network. 3.3.1 Independiente. 3.3.2 Amateur.

Bibliografía básica:

- AA. VV. (1995). Historia general del cine volumen XII. El cine en la era del audiovisual. Barcelona: Cátedra.
- AA. VV. (1999). Nuevos conceptos de la teoría del cine. Barcelona: Paidós.
- AA.VV. (2002). Fluxus y fluxfilms: 1962-2002. Un recorrido por el cine y video fluxus. Madrid: Centro de Arte Reina Sofía.
- AA.VV. (2003). Future Cinema: the cinematic imaginary after film. USA: MIT Press.
- AA.VV. (2010). Guión, bases del cine. España: Parramón.
- Aumont, Jaques. La Imagen, Barcelona, Paidós, 1992
- Aumont, Jaques. Las Teorías de los Cineastas, La Concepción del Cine de los Grandes Directores, Barcelona, Paidós, 2004
- Ayala Blanco, Jorge. La justeza del cine mexicano. México, CUEC – UNAM, 2011
- Beacque, Antoine de. Nuevos Cines, Nueva Crítica: El Cine en la Era de la Globalización, Barcelona, Paidós, 2006
- Bernal, Francisco. Técnicas de Iluminación en Fotografía y Cinematografía, Barcelona, Omega, 2003
- Beuchot y González, Alberto Eduardo. Espejos de Luz: Aproximaciones a la Hermenéutica Cinematográfica en Tres Casos, México, Limusa, 2006
- Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. Acción paralela, 5. España: Edipo.
- Cairns, Graham. El Arquitecto Detrás de la Cámara: La Visión Espacial del Cine. Madrid, Abada Editores, 2007
- Català, Joseph María. La Puesta En Imágenes, Conceptos De Dirección Cinematográfica. Barcelona, Paidós, 2001
- Gubern, Román. Del Bisonte a la Realidad Virtual. Barcelona, Anagrama, 1996
- Gutiérrez San Miguel, Begoña. Teoría de la Narración Audiovisual. Madrid, Cátedra, 2006
- Landucci, Sandro. Villalobos, Roxana. Coordinación Editorial, Las Rutas del Cine Mexicano Contemporáneo, México, Conaculta – Imcine, 2006.

Bibliografía complementaria:

- AA. VV. (1995). Historia general del cine volumen XII. El cine en la era del audiovisual. Barcelona: Cátedra.
- AA. VV. (1999). Nuevos conceptos de la teoría del cine. Barcelona: Paidós.
- Arnheim, R. (1998). El cine como arte. Barcelona: Paidós.
- Ayala Blanco, Jorge. La aventura del cine mexicano, 2da. Edición, México, Era, 1979
- Barnwell, J. (2009). Fundamentos de la creación cinematográfica. España: Parramón.
- Berger, John. Modos de ver. 2da. Edición, Barcelona, Gustavo Gili, 2000.
- Bou, G. & Rius, E. (1999). Ciento once ejercicios de guión y producción multimedia. Edición para el master
- Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Rama.
- Chion, M. La audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona, Paidós, 1993.
- Cubitt, S. (1993). Videography: Video Media as Art and Culture. Londres: MacMillan.
- Di Marino, B. Clip- 20 anni di úsica in video (1981-2001). Roma, Castelvechi, 2001
- Fraser, P. Teaching music video. Londres, BFI, 2010.
- Frith, S. Music for Pleasure. New York, Routledge, 1988
- Gálvez, A. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Barcelona: UAB.
- Goodwin, A. Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1992.
- Jurgenson, A. y Brunet, S. La práctica del montaje. Barcelona, Gedisa, 1992.
- Mundy, J. Popular Music on screen: From Hollywood musical to music video. Manchester, Manchester University Press, 1999
- Read, Herbert. Imagen e idea. La función del arte en el desarrollo de la conciencia humana, México, Fondo de Cultura Económica, 1957
- Reiss, S. y Feineman, N. (eds.). Thirty Frames per second: The revolutionary art of the music video. New York, Abrams, 2000.
- Robles, Xavier. La oruga y la mariposa; los géneros dramáticos en el cine. México, CUEC – UNAM, 2010
- Rodríguez, A. La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona, Paidós, 1998.
- Schartz, L. Making music video: Everything you need to know from the best in the business. Random House. 2007.
- Shore, M. The Rolling Stone Book of Rock Video. New York, Quill, 1984
- Sibilla, G. Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana. Roma, RAI/Eri, 1999
- Summers, J. Making and Marketing Music. The Musician's Guide to Financing, Distributing, and Promoting Albums. New York, Allworth, 1999.
- Vernallis, C. Experiencing music video: aestheTIC and cultural context, New York, Columbia University Press. 2004.
- Villain, Dominique. El encuadre cinematográfico, Barcelona, Paidós, 1997
- Viñuela Suárez, E. El videoclip en España (1980-1995). Gesto audiovisual, discurso y mercado. Madrid, Ediciones del ICCMU, 2009.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Laboratorio-Taller	Duración del programa: 8 semanas		

<p>Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna.</p> <p>Asignatura subsecuente: Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración II</p>
<p>Objetivo general: Aplicar los conocimientos teórico prácticos del ámbito de la ilustración y de los grados de representación para realizar propuestas estilísticas vinculadas con el lenguaje así como con los sistemas de estructuración y organización, como elementos para desarrollar propuestas gráficas adecuadas a los contenidos conceptuales abordados y a su función.</p>
<p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar una metodología general para producir ilustraciones a diferentes niveles. 2. Considerar y aplicar los aspectos de contexto y reproducción de ilustraciones de índole variada. 3. Integrar los materiales y la estructuración de los elementos formales del diseño en la elaboración de imágenes gráficas. 4. Explorar las posibilidades expresivas de los diferentes materiales en la elaboración de imágenes gráficas. 5. Valorar a la ilustración desde su práctica en la construcción de imágenes a partir de sus fundamentos conceptuales. 6. Valorar el papel de la técnica como refuerzo importante de los conceptos expresados en imágenes.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la ilustración	5	5
2	Ilustración: Función e imagen	5	5
3	Temática y representación	6	6
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción a la ilustración 1.1. La ilustración como diseño gráfico, breve reseña histórica. 1.2. La relación texto/imagen. 1.3. El papel de la configuración para ilustrar.
2	Ilustración: Función e imagen 2.1 Metodología La relación texto/imagen. 2.2 Niveles cognitivos. 2.3 Temática y representación. 2.3.1 Pastel seco (características, relaciones materiales, superficies, procesos técnicos). 2.3.2 Pastel graso (características, relaciones materiales, superficies, procesos técnicos). 2.4 Criterios técnicos para la reproducción de imágenes.
3	Temática y representación 1.4. Técnicas mixtas. 1.4.1. Acuarela y tinta (características, relaciones materiales, superficies, procesos técnicos). 1.4.2. Plumones y lápices de colores (características, relaciones materiales, superficies, procesos técnicos). 3.2 Criterios técnicos para la reproducción.

Bibliografía básica:

- AA.W. (1997). Lápices de colores. Madrid: Parramón ediciones.
- Albert's, J. (1979). La interacción del color. España: Alianza.
- Barber, J. (2008). Lápices de colores. España: Parramón ediciones.
- Berry, R. (2011). Pintar acuarelas de flores a partir de fotografías. Barcelona: Acanto.
- Berry, R. (2012). Guía completa de técnicas de acuarela. Técnicas, consejos y secretos del oficio. Barcelona: Acanto.
- Bruck. (1988). Papeles: para acuarela y dibujo. España: CEAC.
- Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Calvo, J. (2009). Pinturas y recubrimientos... Introducción a la tecnología. España: Días de Santos.
- Canal, M. F. (2010). Acrílico 1: Pintar fácil, el método más sencillo para pintar cuadros desde el primer momento. España: Parramón ediciones.
- Cherrett, P. (2008). Pintura con pincel chino: introducción. España: LIBSA.
- Colyer, M. (1994). Cómo encargar ilustraciones. México: Gustavo Gili.
- Lewis, Brian (1987). An introduction to Illustration. Londres: Quintet Publishing Ltd.
- Comesaña, P. (2012). Escuela de pintura china. España: LIBSA.
- De La Torre, E. (1999). Ilustradores de libros, Guión bibliográfico. México: UNAM.
- Edison, D. (2009). El color en la pintura. España. Blume.
- Gombrich, E.H. (1999). Los usos de las imágenes. México. Fondo de Cultura Económica.
- Gómez, J. J. (2007). La representación de la representación- Dibujo y profesión 1. Madrid: Cátedra.
- González, J. M. (2008). El color de la pintura. España: h. Blume.
- Grant, J. y Tiner, R. (2002). Manual completo de técnicas artísticas de la Ciencia Ficción y Fantasía. Madrid: Celeste ediciones.
- Greevy, B. (1991). The pastel book. N.Y.: Watson & Guptill Publishing.
- Grundsten, C. (2011). Guía para usar la luz. Para ilustradores, dibujantes, pintores, interioristas y artistas. Barcelona: Blume.
- Hall, A. (2011). Ilustración. Barcelona: Blume.

Harrison, H. (1995). Técnicas de acuarela. España: Acanto.

Harrison, H. (2003). Enciclopedia de técnicas de Acuarela. Barcelona: Acanto.

Heller, M II. (2008). Escrito a mano. Barcelona: Gustavo Gili

Huertas, M. (2010). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas I. Soportes, materiales y útiles empleados en la pintura de caballete. Madrid: Akal.

Huertas, M. (2010). Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas II. Preparación de los soportes, procedimientos y técnicas pictóricas. Madrid: Akal.

Hyland, A. (2006). The picture book. London: Laurence King.

Jardi, E. (2012). Pensar con imágenes. Barcelona: Gustavo Gili.

Lewis, B. (1987). An introduction to Illustration. Londres: Quintet Publishing Ltd.

Lorente, J. (1998). Placer de pintar a la aguada. (Cuadernos de pintura). Barcelona: Idea Books.

Lozner, R. (1990). Scratchboard for Illustration. Nueva York: Watson & Guptill Publishing.

Magnus, G. H. (1987). Manual para dibujantes e ilustradores. Barcelona: Gustavo Gili.

Martínez M, J. (2008). Un Ensayo sobre el grabado_ México: Escuela Nacional de Artes

McKenna, M. (2004). Taller de ilustración digital, género fantástico. Barcelona: Taschen, Evergreen.

Moles, A. (1990). La imagen-comunicación funcional. México. Trillas.

Moreno, T. (1993). El color, historia, teoría y aplicaciones. España: Ariel.

Olmedo. (1999). Placer de dibujar con lápices grasos. Cuadernos de dibujo. Barcelona: Idea books

Parramón, J. M. (2000). Mezcla de colores. Técnicas secas. España: Parramón.

Ramos, M. C. (2011). Taller de pintura. Técnicas mixtas: para aprender a pintar paso a paso. España: Parramón ediciones.

S/A. (2004). La ilustración como categoría. Madrid: Trea ediciones.

S/A. (2005) Todo sobre la pintura china. España: Parramón ediciones.

S/a. La ilustración como categoría. (2004), Madrid: Trea ediciones.

Salisbury, M. (2007). Imágenes que cuentan, nueva ilustración de libros infantiles. Barcelona: Gustavo Gili.

Salisbury, M. y Styles, M. (2012). El arte de ilustrar libros infantiles, concepto y práctica de la narración visual. Barcelona: Blume.

Scott, M. (2005). Pintura acrílica: guía para artistas principiantes y avanzados. China: Taschen.

Scott, M. (2005). Pintura con acuarela: guía para artistas principiantes y avanzados. China: Taschen.

Sidaway, I. (2002). Enciclopedia de materiales y técnicas de arte. Barcelona: Acanto.

Slade, C. (2002). Enciclopedia de técnicas de ilustración. Barcelona: Acanto.

Strother, J. (2008). The colored pencil artist's bible drawing bible: an essential reference for drawing and sketching with colored pencils. USA: Chartwell books.

Tappenden, C. (2008). Kit completo de pastel: técnicas, herramientas y proyectos para dominar la pintura al pastel. España: H. Blume.

Ubeda, R. (2004). Intermultidisciplinarse, Estudio Mariscal. Barcelona: Línea editorial.

Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes, Barcelona: Paidós, Arte y educación.

Wigam, M. (2007). Pensar visualmente. Barcelona. Gustavo Gili.

Wright, M.I (1996). Introducción a las técnicas Mixtas. Barcelona. Blume.

Zeegler y Crush. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Asensio, P. (2009). Atlas de la ilustración contemporánea. Barcelona. Maomao publications.

Barajas, R. (2000). La historia de un país en caricatura. México: Conaculta.

Barajas, R. (2005). El país de "El Ahuizote". México: FCE.

Gómez, J. J. (2007). La representación de la representación- Dibujo y profesión 1. Madrid. Cátedra.

López, M. M. Manuel Manilla, grabador mexicano. RM, México, D.F.

Martínez, J. (2008). Un Ensayo sobre el grabado- México: Escuela Nacional de Artes.

Montiel, M. y Esquinca, B. (2007). Diego Rivera, gran ilustrador. México: INBA, MUNAL.

Palma, F. (1994). Leopoldo Méndez, el oficio de grabar. México: Conaculta, Era.

Pereda, J. C. (2002). Tamayo, ilustrador. México: RM. Plásticas-UNAM. México: UNAM.

S/a. (2003). Alberto Beltrán, Cronista e ilustrador de México. México: UNAM.

S/a. (2005). La vida en un volado, Ernesto "el Chango" García Cabral. México: Conaculta, Lunweg Editores.

Salisbury, M. (2005). Illustrer des livres pour enfants. Paris: Groupe Eyrolles.

Sánchez, A. (2005). Miguel Covarrubias, 4 miradas. México: Conaculta, Museo Soumaya.

Sidaway, I. (2002). Enciclopedia de materiales y técnicas de arte. Barcelona: Acanto.

Walton, R. (2004). The big book of Illustration Ideas. New York: Harper Design International.

Walton, R. y Cogliantry, J. (2008). The big book of Illustration Ideas: 2. New York: Collins Design.

Wiedemann, J. (2008). Illustration Now! Germany: Taschen, Cologne.

Wiessenfeld, J. (2007). The Black book illustration 2007. N.Y. Black Book Photography.

Zurián, C. (2002). Fermín Revueltas, constructor de espacios. México: RM. INBA.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras:	
Prácticas de campo	()	Evaluación de proyecto de innovación	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño Integrador I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Ninguna. Asignatura subsecuente: Laboratorio de Diseño Integrador II.
Objetivo general: Analizar los fundamentos teórico-conceptuales del mensaje visual para su aplicación en el desarrollo de proyectos multidisciplinarios de diseño en soportes tridimensionales.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los principios perceptuales para la organización, comprensión e interpretación de los estímulos sensoriales. 2. Reconocer la forma como un elemento de configuración visual. 3. Reconocer los niveles de iconicidad de la imagen como signo para la construcción de mensajes visuales. 4. Aplicar los fundamentos de composición modular y teoría del color en soportes gráficos tridimensionales. 5. Fomentar el desarrollo de capacidades críticas para determinar las herramientas y técnicas de representación adecuadas a las necesidades de cada proyecto de diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Percepción	8	8
2	Comunicación y signo lingüístico-visual	8	8
3	La imagen como signo	8	8
4	Estructura del espacio tridimensional	8	8
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Percepción</p> <p>1.1. Características de la percepción visual.</p> <p>1.2. Teoría de la Gestalt.</p> <p> 1.2.1 Buena forma.</p> <p> 1.2.2 Figura-fondo.</p> <p> 1.2.3 Semejanza y proximidad.</p> <p> 1.2.4 Cierre.</p> <p>1.3 Estructura y correspondencia isomórfica.</p>
2	<p>Comunicación y signo lingüístico-visual</p> <p>2.1 Elementos y esquema de comunicación en el diseño.</p> <p> 2.1.1 Código.</p> <p> 2.1.2 Canal.</p> <p> 2.1.3 Vehículos.</p> <p>2.2 Signo lingüístico-visual.</p> <p> 2.2.1 Componentes: Referente, significado, significante.</p> <p> 2.2.2 Características: Biplánico, arbitrariedad, linealidad, convencionalidad, doble articulación, mutabilidad e inmutabilidad.</p>
3	<p>La imagen como signo</p> <p>3.1 Niveles de representación de la imagen:</p> <p> 3.1.1 Realismo.</p> <p> 3.1.2 Geometrización.</p> <p> 3.1.3 Estilización.</p> <p> 3.1.4 Semiabstracción y abstracción.</p> <p> 3.1.5 Simbolización.</p> <p>3.2. Significación de la imagen.</p> <p> 3.2.1 Semántica.</p> <p> 3.2.2 Sintáctica.</p> <p> 3.2.3 Pragmática.</p>
4	<p>Estructura del espacio tridimensional.</p> <p>4.1 Módulo, submódulo y supermódulo.</p> <p> 4.1.1 Relieves.</p> <p> 4.1.2 Sobreposición de planos.</p> <p> 4.1.3 Planos seriados.</p> <p> 4.1.4 Volumen.</p> <p> 4.1.5 Volumen sólido.</p> <p>4.2 Composición tridimensional.</p> <p> 4.2.1 Escala.</p> <p> 4.2.1 Proporción.</p> <p>4.3 Aplicación de color en objetos tridimensionales.</p>

Bibliografía básica:

Arnheim, R. (1986). Arte y percepción visual; psicología del ojo creador. Nueva versión, Madrid: Alianza.

Austin, T. D. R. (2008). Diseño de nuevos medios de comunicación. España: Blume.

Avella, N. (2009). Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. España: Gustavo Gili.

Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón.

<p>Foster, J. (2008). Carteles nuevos diseñadores. Barcelona: Gustavo Gili. Frutiger, Adrian. (1994). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili. Gavin, A. et al. (2006). Diccionario visual de diseño gráfico. Barcelona: Index Book. Gerstner, K. (1988). Las formas del color: La interacción de elementos visuales. Madrid: H Blume Gillam, S. R. (1990). Fundamentos del diseño (5ª ed.). México: Trillas. Glaser, J. y Knight, C. (2011). Ejercicios de diseño gráfico. Cuaderno práctico. Barcelona: Gustavo Gili. Sebeok, T. (1996). Signos: Una introducción a la semiótica. Barcelona: Paidós Töpf, J. (compilador) (2004). Estudios de Psicología General, Buenos Aires: EUDEBA.</p>	
<p>Bibliografía complementaria: Bayley, S. (2009). Diseño: inteligencia hecha materia. Barcelona: Naturart. Browns Design. (2008). Diseños gráficos comentados. Barcelona: Parramón. Cohen, J. (1973). Sensación y percepción visuales. México: Trillas. Cuevas, S. (2011). ¿Cómo y cuánto cobrar, diseño gráfico en México? España: Gustavo Gili. Fiske, J. (1984). Introducción al estudio de la comunicación. Colombia: Norma. Goldstein, E. B. (1988). Sensación y percepción. Madrid: Debate.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x) Exposición audiovisual (x) Ejercicios dentro de clase (x) Ejercicios fuera del aula (x) Seminarios () Lecturas obligatorias (x) Trabajo de investigación (x) Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio () Prácticas de campo () Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x) Examen final escrito (x) Trabajos y tareas fuera del aula (x) Exposición de seminarios por los alumnos () Participación en clase (x) Asistencia (x) Seminario () Otras: Evaluación de proyecto ()</p>
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Formación para el Dibujo I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Formación para el Dibujo II.

Objetivo general:

Analizar los elementos constitutivos del lenguaje y la representación gráfica y experimentar con diversas técnicas de dibujo para fomentar el desarrollo integral de capacidades sensoriales, intelectuales y motrices que optimicen la determinación de soluciones fundamentadas y creativas del discurso visual, así como la elaboración y transmisión de mensajes visuales.

Objetivos específicos:

1. Reconocer las funciones y dimensiones comunicativas del proceso del dibujo.
2. Distinguir el valor formal, expresivo, estético y simbólico de la sintaxis de los elementos de configuración de la imagen gráfica.
3. Analizar y señalar las cualidades semánticas de las diferentes formas de representación o presentación de la imagen visual y gráfica como lenguaje visual.
4. Analizar las posibilidades expresivas de los elementos de configuración gráfica como medios de representación e interpretación.
5. Diferenciar los conceptos de la valoración tonal visual y gráfica y aplicarlos en trabajos de expresión gráfica.
6. Conceptualizar el claroscuro como medio de expresión formal y artística.
7. Resolver la interpretación subjetiva del modelo referencial mediante la observación y análisis previo de la información visual.
8. Utilizar el apunte-estudio como ejercicio previo a la representación e interpretación de la imagen.
9. Optimizar el aprovechamiento del material en la representación de los elementos básicos de la integración de la imagen visual.
10. Expresar gráficamente ideas, conceptos e imágenes mediante el uso de técnicas y materiales adecuados.
11. Fomentar el desarrollo de capacidades sensitivas, reflexivas y de creatividad personal aplicadas al dibujo.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El dibujo como lenguaje visual.	8	16
2	El dibujo como lenguaje gráfico.	8	16
3	Sistemas de organización y estructuración del espacio.	8	16
4	El color y su significación.	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>El dibujo como lenguaje visual</p> <p>1.1 El dibujo como proceso: Funciones.</p> <p>1.2 Características semánticas de las dimensiones comunicativas del dibujo</p> <p>1.3 Lenguaje gráfico.</p> <p>1.3.1 Elementos.</p> <p>1.3.2 Características.</p> <p>1.3.3 Funciones.</p> <p>1.4 Memoria visual y manejo de la información.</p> <p>1.5 Actitud analítica y sintética.</p> <p>1.6 El apunte – estudio – proyecto.</p>
2	<p>El dibujo como lenguaje gráfico.</p> <p>2.1 Diferencias en el lenguaje visual.</p> <p>2.1.1 Figurativa.</p> <p>2.1.2 No figurativa</p> <p>2.1.3 Simbólica.</p> <p>2.2 Interrelación forma-fondo.</p> <p>2.3 Relación de las partes y el todo.</p> <p>2.3.1 Proceso de integración sintáctica.</p> <p>2.3.2 Proceso analítico.</p> <p>2.3.3 Proceso sintético.</p> <p>2.4 La proporción.</p> <p>2.4.1 Elementos formales.</p> <p>2.4.2 Elementos dimensionales.</p> <p>2.4.3 Elementos dinámicos.</p> <p>2.5 La mancha.</p> <p>2.5.1 Valor formal.</p> <p>2.5.2 Valor expresivo.</p> <p>2.5.3 Valor simbólico.</p> <p>2.6 Actitud sensible y reflexiva ante la sensación y percepción.</p> <p>2.7 Actitud de crítica constructiva y de refuerzo ante los resultados.</p> <p>2.8 El carácter expresivo propio de los materiales y sus técnicas.</p>

3	<p>Sistemas de organización y estructuración del espacio.</p> <p>3.1 Armonización del espacio.</p> <p>3.2 Principios de perspectiva. Gradientes.</p> <p>3.3 Niveles de profundidad.</p> <p>3.4 El contraposto.</p> <p>3.5 Situaciones de escorzo.</p> <p>3.6 Clasificación de la estructura lineal:</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.1 Esquemática.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.2 Sensible.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.3 Valorativa.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.6.4 Expresiva.</p> <p>3.7 Aplicación de la estructura lineal:</p> <p style="padding-left: 20px;">3.7.1 Como medio de representación objetiva.</p> <p style="padding-left: 20px;">3.7.2 Como medio de interpretación subjetiva.</p> <p>3.8 El claroscuro y su relación con los elementos de configuración de la imagen.</p>
4	<p>El color y su significación</p> <p>4.1 Significación y simbolismo del color.</p> <p>4.2 Relatividad del color y la memoria visual.</p> <p>4.3 Interacción del color en el espacio.</p> <p>4.4 El color como elemento de expresión.</p>

Bibliografía básica:

Acha, J. (2009). Teoría del dibujo. Su sociología y su estética (3ª ed.). México: Ediciones Coyoacán.

Albers, J. (1979). La interacción del color. España: Alianza.

Barcsay, J. (2001). Anatomy for the artist. Czech Republic: Sterling.

Berenice, R., Leymarie, J. y Monnier, G. (1998). El dibujo: historia de un arte. Italia: Corroggio.

Díaz Padilla, R. (2007). El dibujo del natural en la época de la post academia. España: Akal.

Gómez, J.J. (2001). El manual del dibujo. España: Cátedra.

Gómez, J.J. (2002). Máquinas y herramientas del dibujo. España: Cátedra.

Gómez, J.J. (2005). Los nombres del dibujo. España: Cátedra.

Gómez, J.J. (2007). La representación de la representación. España: Cátedra.

Manera, D. (2000). Gran curso de dibujo. Barcelona: editorial De Vecchi.

Ortiz, G. (2001). El significado de los colores. México: Trillas.

Bibliografía complementaria:

Martin, J. (1994). Aprender a bocetar. Barcelona: Blume.

Molina, J.J. (1995). Las lecciones del dibujo (4ta ed.). Madrid: Cátedra.

Mossi, A. (2001). El dibujo: enseñanza y aprendizaje. Valencia: Alfaomega.

Mugnaini, J. (1974). The hidden elements of drawing. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Nicolaidis, K. (1941). The natural way to draw. E.U.A: Houghton Mifflin Company.

Parramón, J. (1990). Primeros pasos en dibujo artístico. Barcelona: Parramón ediciones.

Smith, S. (1994). Dibujar y bocetar. Madrid: Blume.

Smith, S. (1995). Curso práctico de dibujo. Barcelona: Blume.

Speed, H. (1941). La práctica y la ciencia del dibujo. Buenos Aires: Albatros.

Ward, T. (1992). Composición y perspectiva. España: Blume.

Yutang, L. (1968). Teoría china del arte. Buenos Aires: Sudamericana.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o en Diseño y Comunicación Visual y Artes Visuales con dominio de la materia, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Tecnología y Vinculación Disciplinar I

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Tecnología y Vinculación Disciplinar II.

Objetivo general:

Analizar y experimentar con estrategias de producción tecnológica para fomentar el desarrollo de conocimientos y habilidades en torno a la elaboración y aplicación de tecnologías en problemas de diseño y promover procesos de vinculación multidisciplinar.

Objetivos específicos:

1. Analizar y reflexionar sobre los métodos de producción tecnológica.
2. Aplicar y acentuar los procedimientos multidisciplinarios.
3. Reflexionar en torno al trabajo grupal como procedimiento inherente en los proyectos multidisciplinarios.
4. Analizar casos donde las estrategias de producción estén sometidas a los procesos de diseño
5. Diferenciar los procedimientos, las estrategias y las áreas de aplicación de las tecnologías utilizadas en proyectos de diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Métodos y controles de calidad	5	10
2	Tecnologías, diseño y toma de decisiones	5	10
3	Proceso de diseño y tecnologías	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Métodos y controles de calidad 1.1 Métodos y procedimientos tecnológicos 1.2 Líneas de producción y contraste contra el prototipo 1.3 Optimización de los procesos de producción 1.4 Innovaciones en los procedimientos tecnológicos
2	Tecnologías, diseño y toma de decisiones 2.1 El diseño y su ajuste en los procesos de producción 2.2 Nuevas tecnologías contra la tradición productiva 2.3 La innovación en el diseño y los procesos tecnológicos
3	Proceso de diseño y tecnologías: 3.1. Trabajo grupal 3.2. Proyectos multidisciplinarios. 3.3. Aplicaciones de la tecnología en problemas de comunicación visual.

Bibliografía básica:

Alcaraz, R. E. (2006). El emprendedor de éxito. México: Mc Graw Hill.
 Álvarez, T. M. G. (2006). Manual de Planeación Estratégica. México: Panorama.
 Ambrose, G. (2009). Manual de producción. Barcelona: Parramón.
 Arellano, R. (2000). Marketing enfoque América Latina. México: Mc Graw-Hill.
 Bramston, D. (2009). Basics product design: material thoughts. London: Laurence King Publishing Ltd.
 Hughes, P. (2010). Exhibition design. London: Laurence King Publishing Ltd.
 Lefteri, C. (2008). Así se hace: Técnicas de fabricación para diseño de producto. España: Blume.
 Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. España: Gustavo Gilli.
 Reis, D. (2010). Product design in the sustantabile era. Cologne: Taschen.
 Riera, O. (2005). Architecture in detail: materials. EUA: Rockport Publishers.
 Wildbur, P. y Burke, M. (1998). Infográfica. Barcelona: Gustavo Gilli.

Bibliografía complementaria:

Adorno Th. W. (2011). Teoría Estética. Madrid: Akal.
 Adorno, Th. W. (2011). Crítica de la cultura y sociedad (Vols. 1 y 2). Madrid: Akal.
 Aedo, T. y Quintero, L. (2004). Tekhné 1.0: Arte, pensamiento y tecnología. México: CONACULTA.
 Alberich, J. (2007). Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética. España: UOC.
 Campos, C. (2012). Bocetos en diseño de productos. España: Ilus books.
 Zamora, F. (2010) Diseño de stands low cost. España: Reditar.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Sociedad del Conocimiento, TIC e Investigación

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna. Asignatura subsecuente: Ninguna.
Objetivo general: Analizar las bases fundamentales de la investigación para la integración, sistematización y desarrollo de proyectos de indagación e investigación en el campo del diseño y la comunicación visual con base en las transformaciones de la sociedad del conocimiento y las tecnologías de la información y la comunicación.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los fundamentos teóricos, la naturaleza y modalidades del conocimiento y la investigación. 2. Examinar el concepto de sociedad del conocimiento. 3. Explorar el concepto de las TIC y determinar su intervención como herramienta en el proceso de investigación. 4. Diferenciar entre los conceptos de indagación e investigación. 5. Analizar y aplicar los fundamentos de la investigación en un proyecto interdisciplinario de indagación.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Marco conceptual: Conocimiento e investigación	4	4
2	Sociedad del conocimiento	4	4
3	Tecnologías de la información y la comunicación	4	4
4	Integración interdisciplinaria: indagación e investigación	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Marco conceptual: Conocimiento e investigación</p> <p>1.1 Conceptos básicos.</p> <p> 1.1.1 Investigación.</p> <p> 1.1.2 Metodología.</p> <p> 1.1.3 Método.</p> <p> 1.1.4 Disciplina del diseño y la comunicación visual.</p> <p>1.2 Conocimiento y metodología.</p> <p> 1.2.1 Origen del conocimiento humano.</p> <p> 1.2.2 Características y tipos de conocimiento.</p> <p> 1.2.3 Origen y producción del conocimiento.</p> <p> 1.2.4 El conocimiento y su relación con las ciencias, la naturaleza y la sociedad.</p> <p> 1.2.5 Metodología del diseño.</p> <p> 1.2.6 Métodos particulares del diseño y la comunicación visual.</p> <p>1.3 Investigación en las ciencias sociales, las humanidades y las artes</p> <p> 1.3.1 Propósitos.</p> <p> 1.3.2 Objetos de estudio.</p> <p> 1.3.3 Paradigma empírico-analítico.</p> <p> 1.3.4 Enfoque histórico-hermenéutico.</p> <p> 1.3.5 Enfoque socio-crítico.</p> <p> 1.3.6 Indagación e investigación.</p>
2	<p>Sociedad del conocimiento.</p> <p>2.1 El concepto de sociedad del conocimiento.</p> <p>2.2 Indicadores de una sociedad del conocimiento.</p> <p>2.3 El diseño en la sociedad del conocimiento.</p> <p>2.4 El papel de la educación en la sociedad del conocimiento.</p> <p>2.5 La tecnología en la sociedad del conocimiento.</p> <p>2.6 Los factores histórico-sociales que influyen en la construcción del conocimiento.</p> <p>2.7 Las estructuras psicológicas y lógicas que posibilitan la construcción del conocimiento.</p>
3	<p>Tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>3.1 Concepto de las TIC.</p> <p>3.2 El advenimiento del tercer entorno.</p> <p>3.3 El impacto social y educativo del cambio tecnológico.</p> <p>3.2 Tipos de tecnología.</p> <p>3.3 Características de las TIC.</p> <p>3.4 Ventajas y desventajas en el uso de las TIC.</p> <p>3.5 El diseño y su vinculación con las TIC.</p> <p>3.5 La investigación en el ámbito digital.</p> <p>3.6 Educación a distancia.</p> <p>3.5 Webquest.</p>
4	<p>Integración interdisciplinaria: indagación e investigación</p> <p>4.1 Proyectos de indagación.</p> <p>4.2 Proyectos de investigación.</p> <p>4.3 Desarrollo de proyecto de indagación.</p> <p> 4.3.1 Elección de tema.</p> <p> 4.3.2 Recolección de datos.</p> <p> 4.3.4 Evaluación de resultados.</p> <p> 4.3.5 Redacción de informe.</p>

Bibliografía básica:

- Buckingham, D. (2002). Crecer en la era de los medios electrónicos. Madrid: Morata.
- Buendía, L., González, D. y Pozo Llorente, T. (2004). Temas Fundamentales en la Investigación Educativa. Madrid: La Muralla.
- Castells, M. (1999). La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Madrid: Alianza Editorial.
- Cea d'Ancona A. (1997). Métodos y Técnicas de Investigación Cuantitativa. Madrid: Síntesis.
- Chomsky, N. y Dietrich, H. (1997). La aldea global. España: Txalaparta.
- Clark, A. (2003). Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence. Oxford: Oxford University Press.
- Drucker, P. (1993). The rise of knowledge society. Boston: Butterworth & Heinemann.
- García, R. (2000). El conocimiento en construcción. De las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de sistemas complejos. Barcelona: Gedisa.
- Hargreaves, A. (2003). Enseñar en la sociedad del conocimiento. Barcelona: Octaedro.
- Jiménez Ottalengo, R. y Carreras Lomelí, M.T. (2001). Metodología para investigación en ciencias del humano. México: Universidad Panamericana.
- Lakatos, I. (1989). La metodología de los programas de investigación científica. Madrid: Alianza Editorial.
- Lamas, M. (1996). El género: la construcción cultural de la diferencia sexual. UNAM: México.
- Mancuso, H.R. (1999). Metodología de la investigación en ciencias sociales. Lineamientos teóricos y prácticos de semioepistemología. Barcelona: Paidós.
- Marquès Graells, P. (2000). Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones. Barcelona: UAB, Facultad de Educación.
- Mattelart, A. (2002). La historia de la sociedad de la información. Barcelona: Paidós.
- Sierra Bravo, R. (1995). Técnicas de investigación social: Teoría y ejercicios (10ª. ed.). Madrid: Paraninfo.
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós.
- Tiffin, J. y Rajasingham, L. (1997). En busca de la clase virtual. La educación en la sociedad de la información. Barcelona: Paidós.
- Velía, M. y García, M.C. (2002). Guía para la investigación documental. México: Trillas.
- Vygotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- Zorrilla Arena, S. (2007). Introducción a la metodología de la investigación. México: Océano.

Bibliografía complementaria:

- Adell, J. (2004). Internet en el aula: las webquest. [en línea] Consultado el día 12 de noviembre de 2012, de la world wide web: <http://www.sologicolibre.org/projects/atomic/en/>.
- Barba, C. (2002). La investigación en Internet con las WebQuest. *Comunicación y Pedagogía*, 185, 62-66.
- Lipovetsky, G. (1986). Cap. V "La sociedad humorística", en La era del vacío. Barcelona: Anagrama.
- Popper, K. (1983). Conjeturas y refutaciones. El desarrollo del conocimiento científico. Barcelona: Paidós.
- Toffler, A. (1996). La tercera ola. México: Plaza y Janes.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesional:

Licenciado en Pedagogía, Psicología Educativa, Sociología, Antropología, Ciencias de la Comunicación, o Diseño y Comunicación Visual con estudios pedagógicos formales y experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Teoría de los Signos

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 4	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar y explicar, desde una perspectiva interdisciplinaria, los elementos conceptuales de los paradigmas de estudio de los signos para construir un marco conceptual a través del cual se fomente la identificación, el análisis y la producción de mensajes para la comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar en su contexto histórico el surgimiento del estudio de los signos y su relación con el intercambio de información entre los seres humanos.
2. Diferenciar y relacionar las aportaciones y posibilidades del estudio de los signos a través de las perspectivas de la semiología y la semiótica, para utilizar sus elementos teóricos en el análisis y producción de mensajes.
3. Analizar las aportaciones conceptuales a la semiótica desde las perspectivas lingüística, lógica y cultural.
4. Identificar, clasificar y relacionar los elementos semióticos y las características de los mensajes de acuerdo con una variedad de requerimientos comunicativos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Semiótica. Objeto y método de estudio	8	0
2	Primeros proyectos del estudio de los signos	8	0
3	Otros enfoques y aportaciones a la semiótica	8	0
4	Semiótica aplicada a la producción de mensajes	8	0
Total de horas:		32	0
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Semiótica. Objeto y método de estudio 1.1 Origen del estudio de la semiótica. 1.2 Carácter de los estudios semióticos. 1.3 Semiótica descriptiva. 1.4 Semiótica teórica. 1.5 Semiótica aplicada.
2	Primeros proyectos de estudio de los signos 2.1 La semiología de F. De Saussure. 2.1.1 Lengua y semiología. 2.1.2 Signo, significado y significante. 2.1.3 Concepto de valor. 2.2 La Semiótica de C.S. Peirce. 2.2.1 Semiótica y lógica. División de la semiótica. 2.2.2 La semiosis. Elementos de la semiosis: signo, objeto e interpretante. 2.2.3 Primeridad, segundidad, terceridad. 2.2.4 Tricotomías de los signos. Iconos, índices y símbolos.
3	Otros enfoques y aportaciones a la semiótica 3.1 Umberto Eco. La sistematización de la semiótica. 3.2 Charles Morris. La división de la semiótica: sintaxis, semántica y pragmática. 3.3 Roland Barthes. La aplicación lengua/habla a los sistemas no lingüístico (Semiología).
4	Semiótica aplicada a la producción de mensajes 4.1. Tipos de mensaje. 4.1.1 Mensaje referencial. 4.1.2 Mensaje poético. 4.1.3 Mensaje implicativo. 4.2 Semiótica y medios de comunicación. 4.2.1 Medios tradicionales. 4.2.2 Medios digitales.

Bibliografía básica:

Barthes, R. (1989). Elementos de semiología. Madrid: Comunicación.
 Barthes, R. (1994). La aventura semiológica. Barcelona: Planeta-Agostini.
 Bobes Naves, C. (1970). La Semiología. Madrid: Síntesis.
 Bunge, M. (2008). Semántica I: Sentido y Referencia. Barcelona: Gedisa.
 Crow, D. (2008). No te creas una palabra. Barcelona: Promopress.
 Eco, U. (1992). Los límites de la interpretación. Barcelona: Lumen.
 Fabbri, P. (2000). El giro semiótico. Barcelona: Gedisa.
 Frutiger, A. (2011) Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: Gustavo Gili.
 Groupe µ. (1993). Tratado del signo visual. Madrid: Cátedra.
 Sebeok, T. (1996). Introducción a la teoría de los signos. Barcelona: Paidós.
 Tamba-Mecz I. (2004). La Semántica. México. Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:

Barbieri, D. (1993). Los lenguajes del cómic. Barcelona: Paidós.
 Bettetini, G. (1977). Producción significativa y puesta en escena. Barcelona, España: Gustavo Gili.
 Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.
 Habermas, J. (1987). Teoría de la acción comunicativa. Madrid: Taurus.

León, J. (1996). Los efectos de la publicidad. Barcelona: Ariel.
 McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós.
 Metz, C. (1979). El significante imaginario. Barcelona: Gustavo Gili. Obach, X. (2001). Educación para la Comunicación. Televisión y Multimedia. Máster de Televisión Educativa. Madrid: UCM / Corporación Multimedia.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras:	
Prácticas de campo	()	Evaluación de proyecto de innovación	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Arte y Diseño en la Antigüedad

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Humanístico-Social	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Observar, identificar y analizar el arte y el diseño antiguo desde la prehistoria hasta la caída del Imperio Romano, reconociendo su carácter como fenómeno de producción simbólica, para entender y desarrollar habilidades para articular la relación forma-contenido en proyectos gráficos de comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar los orígenes, motivaciones y estilos presentes en las obras plásticas y de diseño de la antigüedad.
2. Explorar y aplicar diversas estrategias de investigación y análisis para el estudio de la historia del arte (sesiones en el aula, visitas a museos y la elaboración de fichas de trabajo).
3. Promover el desarrollo de una memoria visual como herramienta para la estructuración de mensajes visuales coherentes mediante la elección de estilos, códigos morfológicos, cromáticos y compositivos.
4. Fomentar el desarrollo de habilidades para la investigación, el análisis formal, la planeación, justificación y exposición de proyectos de diseño a partir de la observación y el análisis del arte antiguo de diferentes épocas y latitudes.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La prehistoria	6	0
2	El medio oriente: diversidad e influencia en la comunicación visual	10	0
3	El lejano oriente: visiones para representar de otra manera el mundo	12	0
4	Egipto: permanencia de la carga simbólica de la imagen	10	0
5	Las culturas del Mediterráneo: consolidación de ideología, cánones y códigos visuales de Occidente	10	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>La prehistoria.</p> <p>1.1. Edad de piedra: los primeros códigos visuales del hombre.</p> <p>1.1.1. Paleolítico, de la representación a la comunicación.</p> <p>1.1.2. Neolítico, la revolución prehistórica.</p> <p>1.2. Edad de los metales: de la experimentación a los cánones y estilos.</p> <p>1.2.1. Protohistoria, del pictograma al ideograma.</p> <p>1.2.2. Los primeros imperios: arte, comunicación y cohesión cultural.</p>
2	<p>El medio oriente: diversidad e influencia en la comunicación visual.</p> <p>2.1. Sumeria: invención de la escritura.</p> <p>2.2. Acadia: expansión del imperio y de la imagen.</p> <p>2.3. Babilonia: la imagen como placer estético.</p> <p>2.4. Asiria: la imagen y la validación del héroe.</p> <p>2.5. Persia: encuentros y desencuentros con Occidente.</p>
3	<p>El lejano oriente: visiones para representar de otra manera el mundo.</p> <p>3.1. China: caligrafía, papel e imprenta.</p> <p>3.2. Japón: estampa y manuscritos ilustrados.</p> <p>3.3. India: figura humana y arte sacro.</p>
4	<p>Egipto: permanencia de la carga simbólica de la imagen.</p> <p>4.1. Predinástico: articulando el canon sagrado.</p> <p>4.2. Imperial: identificación visual e imperio.</p> <p>4.3. Bajo dominio extranjero: influencias recíprocas de lo visual.</p>
5	<p>Las culturas del Mediterráneo: consolidación de ideologías, cánones y códigos visuales de Occidente.</p> <p>5.1. Creta y Micenas: pictografías</p> <p>5.2. Grecia: primeros alfabetos y helenismo temprano</p> <p>5.3. Etruria: identidad cultural y visual temprana del mundo latino</p> <p>5.4. Roma: alfabeto e imagen como componentes articulados del mensaje visual</p>

Bibliografía básica:

- Alvear, C. (2004). Introducción a la historia del arte. México: Limusa-Noriega.
- Baumgart, F. (1991). Historia del Arte. Barcelona: Serbal.
- Bassegoda, N. (1970). Atlas de la Historia del Arte. Barcelona: Dover.
- Boun, G. (1968). Historia del arte. A.P. España: Omega.
- Campos, J.I. (1999). Historia del Arte. España: Espasa Calpe (Espasa-Siglo XXI).
- Fleming, W. (1997). Arte, música e ideas. México: Editorial McGraw Hill.
- García Ros, V. y Díaz Segura, A. (2001). Historia del arte antiguo y medieval, Universidad Politécnica de Valencia, España.
- Fradera, R. (1971). Atlas de los estilos artísticos. Barcelona: Jover.
- Gombrich, E.H. (1988). Historia del arte. Madrid: Alianza Editorial.
- Gowing, L. (1982). Enciclopedia de las Bellas Artes. Madrid: Editorial Sarpe.
- Hauser, A. (1998). Historia social de la literatura y el arte. Tomo 1, desde la Prehistoria hasta el Barroco. Madrid: Debate.
- Janson, H. (1994). Historia general del arte I. España: Editorial Alianza.
- Janson, H. (1959). Historia de la pintura. Desde las cavernas hasta nuestros tiempos. España: Labor.
- Lommel, A. y Strong, D. (1979). El mundo del arte: las artes plásticas de sus orígenes a la actualidad. (Tomos 1,2 y 3), Brasil: AGGS-Industrias Gráficas, S. A.
- Maris Dantzig, C. (1994). Diseño visual, introducción a las artes visuales. México: Editorial Trillas.

<p>Martin, O. y Pericot (1994). Historia del arte, Editorial Salvat, Barcelona. Meggs, P.B. (2000). Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas. Pijoan y Soteras (comp). (1963): Historia del arte. Barcelona: Salvat (12 tomos). Rafols, J. F. (2000). Historia del arte. México: Óptima. Reinach, S. (1988). Apolo: historia general de las artes plásticas. México: Nueva España, S. A. Storch, J.J. El arte (tomos 1 a 4). España: Ediciones Promolibro. Upjohn, E. (1984). Historia mundial del arte. México: Daimón de México.</p>																																					
<p>Bibliografía complementaria: Berger, R. (1989) Arte y comunicación. España: Gustavo Gilli (Colección Punto y Línea). Blunden, C. y Elvin, M. (1994). China I: Gigante Milenario. Barcelona: Optima, S.A. (Atlas Culturales del Mundo). Brom, J. (2009). Esbozo de Historia Universal. México: Random House. Brom, J. (2003). Para comprender la Historia. México: Nuestro Tiempo. Cawthorne, N. (1997). El arte de la India. España:Tres Torres Collcutt, J. y Kumakura, I. (1995). Japón. El Imperio del Sol Naciente. España: Folio, Alfarma, s.a. Corrado, M. (1985). Las técnicas artísticas. Madrid: Cátedra (Manuales Arte Cátedra). De Riquer, M. (compilador). (1968). Reportaje de la historia (Tomos 1-4). Barcelona: Planeta. Falcón, C., Fernández, E. y López, R. (2000). Diccionario de mitología clásica (2 Tomos). Madrid: Alianza Editorial. Goepper, R. (1988). La Antigua China. Alemania: Plaza & Janés Editores. Michalowski, C. (1991). El arte del antiguo Egipto. Barcelona: Akal. Paniagua, J.R. (2000). Vocabulario básico de arquitectura. Madrid: Cátedra. Read H., Murray, P. y otros. (1969). Las Bellas Artes: enciclopedia ilustrada de pintura, dibujo y escultura. Italia: Grolier. Sivaramamurti, C (1998). El arte de la India. Madrid: Akal. Taddei, M., Greenberg, C. y Blanco, J. (1991). India Antigua. España: Grupo Libro. Velarde, H. (1983). Historia de la Arquitectura. México: Fondo de Cultura Económica. Wittkower, R. (1987). La escultura: procesos y principios. Madrid: Alianza Editorial.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>()</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	(x)	Seminarios	(x)	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	(x)	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	(x)																																				
Seminarios	(x)																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	(x)																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()																																				
Prácticas de campo	()																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)																																				
Exámenes parciales	(x)																																				
Examen final escrito	(x)																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	(x)																																				
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño y Comunicación Visual, Historia o Filosofía con experiencia docente</p>																																					



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Inglés Semestre III

Clave:	Semestre: 3°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés Semestre II

Asignatura subsecuente: Inglés Semestre IV

Objetivo general: Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

Objetivos específicos:

1. Expresar acciones habituales que se realizan en el momento y eventos pasados.
2. Producir información acerca de acciones realizadas en un momento específico en el pasado. Expresar acciones en progreso en el pasado interrumpidas por otra acción.
3. Producir expresiones que indiquen gusto o disgusto por ciertas actividades o acciones.
4. Expresar cantidad y medidas con el vocabulario necesario.
5. Producir expresiones para hacer halagos y cumplidos. Comparar diversos objetos, personas y lugares.
6. Producir expresiones para hacer ofrecimientos, promesas y predicciones, y producir expresiones para hablar acerca de planes e intenciones. Entablar conversaciones telefónicas de manera formal e informal con el vocabulario necesario.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Presente simple, presente continuo y pasado simple. Expresiones de tiempo	5	5
2	Pasado continuo. While, when	5	5
3	Verbos seguidos por acción o actividad	5	5
4	Sustantivos contables y no contables	6	6
5	Comparativos y superlativos. Adjetivos	5	5
6	Uso de will. Futuro idiomático	6	6
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático

Unidad 1: Presente simple, presente continuo y pasado simple. Expresiones de tiempo Objetivo: Expresar acciones habituales que se realizan en el momento y eventos pasados.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Intercambiar información sobre acciones habituales. -Expresar acciones que se realizan en el momento. -Hablar acerca de eventos pasados.	Do you always arrive early to school? Yes, every day. Do you like Brad Pitt? Yes, I like him a lot! I'm taking computer classes this semester. Did you enjoy the U2 concert last weekend? Yes, I did. It was awesome!	Presente Simple, Presente Continuo y Pasado Simple Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo Pronombres de complemento. Léxico: Adverbios de frecuencia. Actividades de esparcimiento. Expresiones de tiempo (everyday, now, yesterday, last Sunday, right now.)	10 horas
Unidad 2: Pasado continuo. While, when Objetivo: Producir información acerca de acciones realizadas en un momento específico en el pasado. Expresar acciones en progreso en el pasado interrumpidas por otra acción.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Describir e intercambiar información acerca de actividades pasadas en progreso. -Diferenciar las acciones concluidas en el pasado de las que se estaban realizando. -Describir acciones en pasado que son interrumpidas por otra.	I was playing videogames with my friends. They were looking for their friend. What were you doing when I called you? I was watering the garden. She was cooking dinner when her husband arrived. We cleaned the house while our parents were having dinner outside.	Pasado Continuo Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Interrogativo • Negativo Pasado Simple vs. Pasado Continuo Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Interrogativo • Negativo Léxico: Conectores de secuencia (and, or, but, so, first, then, later, before, finally, after that) Conjunciones: while, when	10 horas

Unidad 3: Verbos seguidos por acción o actividad			
Objetivo: Producir expresiones que indiquen gusto o disgusto por ciertas actividades o acciones.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Describir actividades que son del agrado o desagrado de alguna persona.	I like sleeping in a hammock. I hate eating broccoli. Tom loves watching old TV shows. My mother enjoys baking cakes and cookies. Do you like learning a foreign language?	Verbos seguidos por acción o actividad (verbo + ing) Verbos like, enjoy, love, hate	10 horas

Unidad 4: Sustantivos contables y no contables			
Objetivo: Expresar cantidad y medidas con el vocabulario necesario.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Hablar de medidas y cantidades. -Establecer la diferencia entre sustantivos contables y no contables. -Intercambiar información acerca de medidas y cantidades. -Preguntar y responder haciendo uso de pronombres indefinidos.	There are a few bananas in the bowl. Please, buy a liter of milk. There is a little orange juice in the fridge but there are many oranges to prepare more. How much sugar do we need? Two kilos. And how many eggs? A dozen. Is somebody knocking at the door? No, there's no one. Where can we go on vacation? Nowhere, we don't have any money.	Repaso de sustantivos contables y no contables Cuanticadores: a lot of, lots of, many, some, a few, any, much, a little. Repaso de artículos definidos e indefinidos. Pronombres indefinidos: somebody, anybody, nobody, no one, nothing, somewhere, nowhere, anywhere Léxico: Alimentos, recipientes, medidas de peso.	12 horas

Unidad 5: Comparativos y superlativos. Adjetivos			
Objetivo: Producir expresiones para hacer halagos y cumplidos. Comparar diversos objetos, personas y lugares.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Establecer comparaciones de lugares, objetos o personas. -Intercambiar información haciendo comparaciones de lugares, objetos o personas. -Expresar cumplidos.	Tony is taller than Peter. The Amazon river is larger than the Mississippi river. Chemistry is not as difficult as Literature. The Burj Khalifa in Dubai is the tallest building in the world. My house is as big as yours. Is his car better than John's? Yes, it is. His haircut is really trendy! He looks very handsome. -You look really amazing! -Do you really think so? What a nice dress! Where did you buy it? -Thank you. It was a gift.	Adjetivos + er + than More/ less+ adjectives + than Superlativo: The+ Adjetivo+est The most/least + adjetivo Igualdad: As + adjetivo + as... Comparativos y superlativos con adjetivos irregulares Léxico: Adjetivos calificativos Lugares Prendas de vestir Texturas, colores, estilos	10 horas

Unidad 6: Uso de will. Futuro idiomático			
Objetivo: Producir expresiones para hacer ofrecimientos, promesas y predicciones, y producir expresiones para hablar acerca de planes e intenciones. Entablar conversaciones telefónicas de manera formal e informal con el vocabulario necesario.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Formular promesas. -Expresar e interpretar	I will call you at seven. I won't tell anybody. Will you love me forever? Tomorrow it will be sunny.	Uso de will Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa 	12 horas

<p>predicciones.</p> <p>-Brindar, aceptar y rechazar ayuda.</p> <p>-Decidir en el momento.</p> <p>-Describir planes y expresar intenciones.</p> <p>-Preguntar y responder acerca de planes e intenciones.</p>	<p>Don't worry. I will answer the phone.</p> <p>OK. I will pick you up at school.</p> <p>I 'm going to play basketball next Saturday.</p> <p>Are you going to spend your vacation in Acapulco? Yes I am.</p>	<p>Futuro idiomático: "to be going to+ verb"</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Expresiones de tiempo en futuro: tomorrow, next year, tonight, after classes, this weekend</p>	
---	--	---	--

Bibliografía básica

Diccionario bilingüe.

Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman.

Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.

Bibliografía complementaria

Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Estrategias didácticas:

Activación de conocimiento previo
 Dirigir atención
 Verificar comprensión
 Escenificar
 Colaborar
 Contextualizar
 Sustituir
 Inferir
 Utilizar recursos
 Resumir
 Revisar metas
 Autoevaluarse/Autorregulación
 Clasificar
 Transferir
 Utilizar imágenes
 Retroalimentar
 Discriminar pistas discursivas
 Predecir
 Tomar notas
 Reconocer cognados

De acuerdo con los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales
 Examen final escrito
 Tareas y trabajos fuera del aula
 Exposición de seminarios por los alumnos
 Participación en clase
 Asistencia
 Seminario
 Otros

Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:

- 7) Diagnóstica
- 8) Intermedia: Unidades 1 a la 3
- 9) Final: Unidades 1 a 6

A2 serán:

Expresión oral:

- ✓ Narra historias o describe algo mediante una relación sencilla de elementos.
- ✓ Describe aspectos cotidianos de su entorno; por ejemplo, personas, lugares, o una experiencia de estudio, gustos y preferencias.
- ✓ Realiza descripciones breves y básicas de hechos y actividades.
- ✓ Utiliza un lenguaje sencillo y descriptivo para realizar breves declaraciones sobre objetos y posesiones, así como para hacer comparaciones.
- ✓ Describe a su familia, sus condiciones de vida, sus estudios, su trabajo actual o el último que tuvo.
- ✓ Realiza presentaciones breves y ensayadas sobre temas que son importante en la vida cotidiana y ofrece motivos y explicaciones breves para expresar ciertas opiniones, planes y acciones.

Expresión escrita:

- ✓ Escribe una serie de frases y oraciones sencillas enlazadas con conectores tales como: *and, but y because*.
- ✓ Escribe sobre aspectos cotidianos de su entorno en oraciones enlazadas; por ejemplo, personas, lugares y una experiencia de estudio.
- ✓ Escribe descripciones breves y básicas de hechos, actividades pasadas y experiencias personales.
- ✓ Es capaz de escribir biografías breves y sencillas.

Comprensión auditiva:

- ✓ Comprende lo suficiente para poder enfrentarse a necesidades concretas siempre que el discurso está articulado con claridad y lentitud.
- ✓ Comprende expresiones y frases relacionadas con áreas de prioridad inmediata, por ejemplo información personal y familiar, compras, lugar de residencia, empleo siempre que el discurso está articulado con claridad y lentitud.
- ✓ Capta la idea principal del mensaje y declaraciones breves, claras y sencillas.
- ✓ Comprende instrucciones sencillas relativas a como ir de un lugar a otro tanto a pie como en transporte público.

Comprensión de lectura:

- ✓ Comprende textos breves y sencillos sobre asuntos cotidianos si contienen vocabulario sencillo relacionado con su área de estudio.
- ✓ Comprende tipos básicos de cartas, correos electrónicos y faxes (formularios, pedidos, cartas de conformidad etc. sobre temas cotidianos)
- ✓ Encuentra información específica y predecible en material escrito de uso cotidiano como anuncios, menús de restaurantes, listados y horarios.
- ✓ Localiza información específica en listados y aísla la información requerida (scanning).
- ✓ Comprende señales y letreros en lugares públicos como calles, restaurantes, estaciones de metro, escuelas.
- ✓ Identifica información específica en material escrito sencillo como: carta, catálogos y artículos breves de periódico.

Perfil profesiográfico

Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán. Tener experiencia docente.

Cuarto semestre

Fotografía II
Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos II
Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica II
Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II
Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración II
Laboratorio de Diseño Integrador II
Formación para el Dibujo II
Tecnología y Vinculación Disciplinar II
Metodología y Estructura de la Investigación
Teoría de la Imagen
Arte y Diseño Medieval y Renacentista
Inglés IV



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Fotografía II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Fotografía I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Explorar y analizar los fundamentos históricos y teórico-prácticos de la fotografía para fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos propios de esta disciplina, el manejo de técnicas y procedimientos análogos y digitales y determinar la relación de la Fotografía con el Diseño y la Comunicación Visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar el desarrollo histórico de la fotografía.
2. Analizar e identificar los fundamentos teóricos de la fotografía y el lenguaje fotográfico.
3. Practicar con las técnicas y procedimientos de la fotografía análoga y digital.
4. Estudiar y aplicar los principios básicos de la luz y el color así como sus herramientas y soportes.
5. Analizar y aplicar los procedimientos y técnicas de la fotografía.
6. Integrar los conocimientos adquiridos en un ensayo fotográfico.
7. Diferenciar los géneros fotográficos aplicados en el diseño y la comunicación visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Referencias histórico-teóricas de la fotografía en color	8	16
2	Principios básicos de la luz, herramientas y soportes en la toma fotográfica	8	16
3	Procedimientos y técnicas básicas de laboratorio fotográfico análogo y digital	8	16
4	Ensayo fotográfico	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Referencias histórico-teóricas de la fotografía en color 1.1 Percepción de la imagen fotográfica 1.2 La reproducción de la imagen 1.3 Influencia de la fotografía en otros medios 1.4 Antecedentes históricos de la fotografía en color 1.5 El color en la cultura 1.6 Psicología del color 1.7 Semiología del color
2	Principios básicos de la luz, herramientas y soportes en la toma fotográfica 2.1 Teoría del color. 2.1.1 Sistema aditivo (colores luz). 2.1.2 Sistema sustractivo (colores pigmento). 2.2 Fuentes de iluminación. 2.2.1 Iluminación natural. 2.2.2 Iluminación artificial. 2.3 Temperatura de color. 2.4 Filtros de corrección. 2.5 Filtros de contraste. 2.6 Formatos y resolución digital.
3	Procedimientos y técnicas básicas de laboratorio fotográfico analógico y digital 3.1 Cuarto oscuro, equipos y materiales. 3.2 Revelado e impresión análogos. 3.3 Resolución, tipos de archivos y formatos digitales. 3.4 Manejo de programas en el trabajo digital. 3.5 Salidas e impresión digital. 3.6 Monocromía. 3.7 Contraste azul-amarillo. 3.8 Contraste verde-magenta. 3.9 Contraste rojo-cian.
4	Ensayo fotográfico 4.1 Concepto y preparación. 4.2 Toma. 4.3 Impresión. 4.4 Montaje.

Bibliografía básica:

Andrews, Philip (2009). Manual del revelado RAW de la toma a la imagen final. Barcelona: Ed. Omega.
 Ang, Tom (2001). La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes. México: Ed. Blume, Ramón Llaca y Cía., S. A.
 Argemi, Bruno (1980). Así se positiva el color. España: Daimon.
 Freeman, Michael (1993). Guía completa de fotografía. Barcelona: Leopold Blume.
 Freeman, Michael (2003). Guía completa de fotografía digital. México: Ramón Llaca / Blume.
 Ferrer, Eulalio (2000). Los lenguajes del color, México: Fondo de Cultura Económica.
 Gerritsen, Frans. Color, apariencia óptica, medio de expresión artística y fenómeno físico. Ed. Blume.
 Guasco, Indalecio (2008). El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica. Buenos Aires: Ed. Colección Manuales.

<p>Hedgecoe, John (1985). Manual de técnicas especiales, España: Daimon. Hedgecoe, John (2001). El arte de la fotografía en color, Barcelona: Leopold Blume. Langford, Michael (1993). Enciclopedia completa de la fotografía. España: Blume. Langford, Michael (1993). Manual de laboratorio fotográfico. España: Blume. Noordhoek, Wim. Composición en la fotografía en color. Ed. Parramón. Pogue, David (2009). Fotografía digital. Ed. Anaya. Abaurrea, J. (2005). Fotografía Digital. Madrid: Anaya. Coe, B. et al. (1983). Técnicas de los grandes fotógrafos. Madrid: H. Blume. Fontcuberta, J. (1990). Fotografía. Conceptos y procedimientos: Una propuesta metodológica. Barcelona: Gustavo Gili. Fontcuberta, J. (2001). Diálogo con la fotografía. Barcelona: Gustavo Gili. Freeman, M. (2005). Fotografía digital: cámaras réflex. Barcelona: Taschen. Freud, G. (1976). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili. Ivins, Jr. (1975). Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen pre-fotográfica. Barcelona: Gustavo Gili. Jain, A. K. (1989). Fundamentals of digital image processing, New Jersey: Prentice Hall. Kelby, S. (2011). Manipula tus fotografías digitales. España: Anaya. Krieger, P. (2006). Paisajes urbanos: imagen y memoria. México: UNAM-IIE.</p>																																					
<p>Bibliografía complementaria: Hilton, J. (1997). El Retrato fotográfico, una guía del retrato fotográfico, México: Serie Profoto, Somohano Ediciones. Guasco, I. (2008). El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica. Argentina: Colección Manuales. Präkel, D. (2009). Iluminación: Luz con propiedades concretas o el equipo que la produce. Barcelona: H. Blume. AAVV (1980). Enciclopedia focal de la fotografía. Barcelona: Ed. Omega. AAVV (1980). Enciclopedia Práctica de la Fotografía. Madrid: Ed. Salvat.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>()</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>()</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	(x)	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	(x)	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>()</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	(x)																																				
Seminarios	()																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	(x)																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()																																				
Prácticas de campo	()																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()																																				
Exámenes parciales	(x)																																				
Examen final escrito	(x)																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	()																																				
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>																																					



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos I. Asignatura subsecuente: Ninguna.
Objetivo general: Aplicar los principios de la geometría y del diseño en el entorno para generar propuestas funcionales de construcción y organización del espacio y el ambiente.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborar bocetos y croquis como una herramienta para la representación formal del espacio ambiental. 2. Utilizar una serie de métodos de aplicación de luz y sombras para representar la proporción y el volumen de objetos y espacios. 3. Analizar los principios de organización espacial para la representación en exhibición de los diferentes objetos en un entorno apropiado.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diagrama de funcionamiento	2	2
2	Espacio	3	3
3	Circulaciones y zonas de uso	3	3
4	Iluminación	3	3
5	Diseño ambiental	5	5
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diagrama de funcionamiento 1.1 Adyacencia. 1.2 Similitud. 1.3 Relación. 1.4 Secuencia temporal. 1.5 Medio ambiente. 1.6 Proximidad.
2	Espacio 2.1 Concepto y definición geométrica. 2.2 Representación gráfica. 2.3 Clasificación del espacio. 2.3.1 Espacio anónimo 2.3.2 Espacio interno 2.3.3 Espacio externo. 2.4 Relación y división del espacio. 2.5 Formación de espacio. 2.5.1 Tipos de escalas. 2.5.2 Necesidad por actividades.
3	Circulaciones y zonas de uso 3.1 La circulación como un espacio. 3.2 Uso múltiple del espacio. 3.3 Espacios residuales.
4	Iluminación 4.1 Natural. 4.2 Artificial. 4.3 Función de la iluminación.
5	Diseño ambiental 5.1 Antropometría aplicada al diseño. 5.2 Ergonometría aplicada al diseño. 5.3 Exhibición de objetos. 5.3.1 Generalidades. 5.3.2 Envase y embalaje. 5.3.3 Displays. 5.3.4 Punto de venta. 5.3.5 Escaparates. 5.3.6 Stands. 5.3.7 Cabeceras. 5.3.8 Islas. 5.3.9 Galerías. 5.3.10 Exposiciones. 5.3.11 Escenografías fijas y móviles.

Bibliografía básica:

Ching, F. (1990). D.F. Arquitectura: forma, espacio y orden. México: Gustavo Gilli.
Clark, R.H. (1997). Temas de Composición. México: Gustavo Gili.
De los Santos, J. (1989). Geometría descriptiva. México: Publicaciones Cultural.

Euclides. (1992). Elementos de geometría (Vols. I a IV, Versión de Juan David García Baca). México: UNAM

Fernández Calvo, S. (2007). La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico. México: Trillas.

Fonatti, F. (1988). Principios elementales de la forma arquitectónica. México: Gustavo Gilli.

García Salgado, T. (1992). Introducción a la perspectiva modular. México: Trillas.

Luzzader, W. J. (1985). Fundamentos de dibujo en ingeniería. México: Porrúa.

Reinet- Thomae. (1981). Perspectiva y axonometría. México: Gustavo Gilli.

Schmidt, R. (1980). Geometría descriptiva con figuras estereoscópicas. Barcelona: Reverte.

Servicio Nacional de Adiestramiento Rápido de la Mano de Obra en la Industria (1976). Manual de dibujo técnico desarrollos e intersecciones. México: Autor.

Waight, L. (1987). Tratado de perspectiva. España: Stylos.

Bibliografía complementaria:

Camberos, A. (1980). Dibujo de ingeniería. México: Porrúa.

De la Torre Carbó, M. (1975). Perspectiva geométrica. México: UNAM.

De la Torre Carbó, M. (1982). Geometría descriptiva. México: UNAM.

Gestner, K. (1988). Las formas del color. España: Herman Blume- Monterreina.

Muradas, L. (1994). Manual de perspectiva medida. México. Universidad Iberoamericana.

Pedoe, D. (1979). La geometría en el arte. Barcelona: Gustavo Gilli.

Porter, T. y Goodman, S. (1983) Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. España: Gustavo Gilli.

Wang, T.C. (1991). El dibujo arquitectónico. México: Trillas.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar una serie de casos de edición gráfica moderna y contemporánea y los fundamentos teórico-prácticos de diversos sistemas de impresión para fomentar el desarrollo de habilidades para la selección de materiales y medios óptimos para el desarrollo de proyectos gráficos.

Objetivos específicos:

1. Analizar e identificar los diferentes tipos de materiales para la impresión gráfica.
2. Definir criterios de aplicación para la solución de problemas de impresión de un producto gráfico.
3. Analizar el desarrollo moderno y contemporáneo de la industria editorial.
4. Explorar y evaluar la experiencia profesional de diversos editores gráficos mexicanos.
5. Diseñar y desarrollar un proyecto de diseño y comunicación visual que integre las tres etapas de desarrollo de un trabajo impreso (preprensa, prensa y postprensa).
6. Reconocer el papel de la edición gráfica y sus posibilidades en el desarrollo de proyectos de Diseño y Comunicación Visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Materiales básicos para la reproducción	3	3
2	Conceptos básicos de reproducción	3	3
3	Procedimientos básicos de reproducción	3	3
4	Edición gráfica moderna y contemporánea	3	3
5	Prácticas de campo	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Materiales básicos para la reproducción</p> <p>1.1 Papeles.</p> <p>1.2 Tintas.</p> <p>1.3 Materiales alternos.</p>
2	<p>Conceptos básicos de reproducción</p> <p>2.1 Línea y plasta.</p> <p>2.2 Punto (mecánicas y digitales).</p> <p>2.3 Pantallas.</p> <p>2.4 Pantallas de medio tono.</p> <p>2.5 Pantallas de porcentajes.</p>
3	<p>Procedimientos básicos de reproducción</p> <p>3.1 Acromía.</p> <p>3.2 Bicromía.</p> <p>3.3 Tricromía.</p> <p>3.4 Policromía.</p> <p>3.5 Tintas especiales.</p> <p>3.6 Acabados y producto final.</p>
4	<p>Edición gráfica moderna y contemporánea</p> <p>4.1 Desarrollo de la industria editorial y los medios impresos.</p> <p>4.1.1 Aparición de la imprenta de tipos móviles.</p> <p>4.1.2 El libro, núcleo del concepto de edición gráfica.</p> <p>4.2 La revolución industrial.</p> <p>4.2.1 Aparición y desarrollo del periódico (de las hojas volantes a la prensa diaria).</p> <p>4.2.2 Aparición y desarrollo de la revista.</p> <p>4.2.3 Publicidad directa (folletos, catálogos, volantes, carteles).</p> <p>4.3 El siglo XX.</p> <p>4.3.1 Aparición del libro masivo, económico, en rústica (Penguin Books, Jan Tschichold).</p> <p>4.3.2 1984: Aparición y componentes del concepto de autoedición.</p> <p>4.4 La edición digital.</p> <p>4.4.1 Revistas y periódicos online.</p> <p>4.4.2 El libro que habla: interactividad y multimedia.</p> <p>4.5 Editores gráficos mexicanos</p> <p>4.5.1 Ricardo del Castillo/Reforma.</p> <p>4.5.2 Óscar Rodríguez-Editorial Flavours/Picnic.</p> <p>4.5.3 Iván W. Jiménez-Grupo Horma/ene o.</p> <p>4.5.4 Selva Hernández/Ediciones Acapulco.</p> <p>4.5.5 Yazmín Huerta/Once TV.</p> <p>4.5.6 Estudio Alejandro Magallanes.</p>
5	<p>Prácticas de campo</p> <p>5.1 Análisis y revisión de procesos de pre prensa en campo.</p> <p>5.2 Análisis y revisión de procesos de prensa en campo.</p> <p>5.3 Análisis y revisión de procesos de postprensa en campo.</p>

Bibliografía básica:

Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Editorial Trillas.
 Álvarez, M. (2009). El diseño de lo incorrecto, La configuración del humor gráfico. Argentina: La Crujía Ediciones.
 Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón.
 Ambrose, G. y Harris, P. (2008). Retículas. Barcelona: Parramón.
 Garone, M. (2011). Historia en cubierta. El FCE a través de sus portadas (1934-2009). México: FCE.
 Grijelmo, A. (1998). Defensa apasionada del idioma español. España: Taurus.
 Man, J. (2002). The Gutenberg Revolution. Londres: Bantam Books.
 Meggs, P.B. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona, México: RM.
 Satué, E. (2002) El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. México: Alianza.
 Seegmiller, D. (2008). Diseño y realización de personajes con Photoshop. España: Anaya.
 Society for News Design (editores). Catálogo del concurso anual Best of News Design.
 Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-Universidad Autónoma Metropolitana.
 Zavala, Lauro. El dictamen editorial. Un modelo para armar.
 Ambrose, G. y Harris, P. (2007). Impresión y acabados. Barcelona: Parramón.
 Bann, D. (2008). Actualidad en la producción de artes gráficas. Barcelona: Blume.
 Beltrán, R. (2010). Publicidad en medios impresos. México: Trillas.
 Karch, R. (1990). Manual de las artes gráficas. México: Trillas.
 Johannson, K. (2004). Manual de producción gráfica Recetas. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Martín, E. y Tapiz, L. (1981). Diccionario enciclopédico de las artes e industrias gráficas. Barcelona: Don Bosco.
 Meggs, P. (2001). Historia del diseño gráfico. México: Trillas.
 Sander, N. (1992). Manual de producción del diseñador gráfico. México: Gustavo Gilli.
 Vidales, D. (1995). El mundo del envase. México: UAM/Gustavo Gilli.
 Tubaro, A. (1994). Tipografía, estudios e investigaciones sobre la forma de la escritura y del estilo de la impresión.

Bibliografía complementaria:

AA. VV. (2011). Composiciones Creativas y Publicitarias. España: Artual.
 Designio-Encuadre (ed.) (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Editorial Designio.
 Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.
 Fawcett-Tang, R. (2004). Diseño de libros contemporáneos. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Febvre, L. y Martin, H.J. (2000). La aparición del libro. México: Librería-Ediciones del Castor-UdeG.
 Tapia, A. (2004). El diseño gráfico en su entorno social. México: Designio.
 Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.
 Brookfield, K. (1994). La escritura. México: Biblioteca Visual Altea.
 Dawson, J. (1991). Guía completa de grabado e impresión. Barcelona: Blume.
 Fioravanti, G. (1988). Diseño y reproducción. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Fornary, T. (1993). Diseño y producción. México: UAM.
 Smith, R. (2012). El manual del artista. Barcelona: Blume.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o Diseño y Comunicación Visual, con obra profesional en edición gráfica o diseño editorial. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos de los medios audiovisuales, los conceptos de la narrativa audiovisual, y las bases de producción y dirección de arte para fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos fundamentales para el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación audiovisual.

Objetivos específicos:

1. Profundizar en el estudio de los conceptos y teorías del lenguaje audiovisual.
2. Analizar e identificar los elementos, características y funciones de la narrativa audiovisual.
3. Identificar los géneros cinematográficos y sus características.
4. Describir el uso del sonido en los medios audiovisuales.
5. Definir las funciones básicas de la producción aplicada a los medios audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Narrativa audiovisual	4	4
2	Géneros	4	4
3	Dirección de arte	4	4
4	Fundamentos de producción	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Narrativa audiovisual 1.1 Lenguaje audiovisual. 1.2 Ritmo. 1.3 Guión. 1.4 Fotografía. 1.5 Sonido. 1.6 Edición. 1.7 Efectos.
2	Géneros 2.1 Ficción. 2.2 No ficción.
3	Dirección de arte 3.1 Maquillaje. 3.2 Escenografía. 3.3 Vestuario. 3.4 Utilería.
4	Fundamentos de producción 4.1 Guión. 4.2 Producción. 4.3 Realización. 4.4 Fotografía. 4.5 Sonido. 4.6 Talento. 4.7 Postproducción. 4.8 Edición. 4.9 Efectos.

Bibliografía básica:

- AA. VV. (1995). Historia general del cine volumen XII. El cine en la era del audiovisual. Barcelona: Cátedra.
- AA. VV. (1999). Nuevos conceptos de la teoría del cine. Barcelona: Paidós.
- AA.VV. (2002). Fluxus y fluxfilms: 1962-2002. Un recorrido por el cine y video fluxus. Madrid: Centro de Arte Reina Sofía.
- AA.VV. (2003). Future Cinema: the cinematic imaginary after film. USA: MIT Press.
- AA.VV. (2010). Guión, bases del cine. España: Parramón.
- Aumont, Jaques. La Imagen, Barcelona, Paidós, 1992.
- Aumont, Jaques. Las Teorías de los Cineastas, La Concepción del Cine de los Grandes Directores, Barcelona, Paidós, 2004.
- Ayala Blanco, Jorge. La justeza del cine mexicano. México, CUEC – UNAM, 2011
- Beacque, Antoine de. Nuevos Cines, Nueva Crítica: El Cine en la Era de la Globalización, Barcelona, Paidós, 2006
- Bernal, Francisco. Técnicas de Iluminación en Fotografía y Cinematografía, Barcelona, Omega, 2003
- Beuchot y González, Alberto Eduardo. Espejos de Luz: Aproximaciones a la Hermenéutica Cinematográfica en Tres Casos, México, Limusa, 2006.
- Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. Acción paralela, 5. España: Edipo.
- Cairns, Graham. El Arquitecto detrás de la Cámara: La Visión Espacial del Cine. Madrid, Abada Editores, 2007
- Català, Joseph María. La Puesta en Imágenes, Conceptos de Dirección Cinematográfica. Barcelona, Paidós, 2001

Gubern, Román. Del Bidente a la Realidad Virtual. Barcelona, Anagrama, 1996
 Gutiérrez San Miguel, Begoña. Teoría de la Narración Audiovisual. Madrid, Cátedra, 2006
 Landucci, Sandro. Villalobos, Roxana. Coordinación Editorial, Las Rutas del Cine Mexicano Contemporáneo, México, Conaculta – Imcine, 2006.

Bibliografía complementaria:

AA. VV. (1995). Historia general del cine volumen XII. El cine en la era del audiovisual. Barcelona: Cátedra.
 AA. VV. (1999). Nuevos conceptos de la teoría del cine. Barcelona: Paidós.
 Arnheim, R. (1998). El cine como arte. Barcelona: Paidós.
 Ayala Blanco, Jorge. La aventura del cine mexicano, 2da. Edición, México, Era, 1979.
 Barnwell, J. (2009). Fundamentos de la creación cinematográfica. España: Parramón.
 Berger, John. Modos de ver. 2da. Edición, Barcelona, Gustavo Gili, 2000.
 Bou, G. & Rius, E. (1999). Ciento once ejercicios de guión y producción multimedia. Edición para el master
 Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega.
 Chion, M. La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona, Paidós, 1993.
 Cubitt, S. (1993). Videography: Video Media as Art and Culture. Londres: MacMillan.
 Di Marino, B. Clip- 20 anni di musica in video (1981-2001). Roma, Castelvechi, 2001.
 Fraser, P. Teaching music video. Londres, BFI, 2010.
 Frith, S. Music for Pleasure. New York, Routledge, 1988.
 Gálvez, A. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Barcelona: UAB.
 Goodwin, A. Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1992.
 Jurgenson, A. y Brunet, S. La práctica del montaje. Barcelona, Gedisa, 1992.
 Mundy, J. Popular Music on screen: From Hollywood musical to music video. Manchester, Manchester University Press, 1999.
 Read, Herbert. Imagen e idea. La función del arte en el desarrollo de la conciencia humana, México, Fondo de Cultura Económica, 1957.
 Reiss, S. y Feineman, N. (eds.). Thirty frames per second: The revolutionary art of the music video. New York, Abrams, 2000.
 Robles, Xavier. La oruga y la mariposa; los géneros dramáticos en el cine. México, CUEC – UNAM, 2010
 Rodríguez, A. La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona, Paidós, 1998.
 Schartz, L. Making music video: Everything you need to know from the best in the business. Random House. 2007.
 Shore, M. The Rolling Stone Book of Rock Video. New York, Quill, 1984.
 Sibilla, G. Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana. Roma, RAI/Eri, 1999.
 Summers, J. Making and Marketing Music. The Musician's Guide to Financing, Distributing, and Promoting Albums. New York, Allworth, 1999.
 Vernallis, C. Experiencing music video: aestheTIC and cultural context, New York, Columbia University Press. 2004.
 Villain, Dominique. El encuadre cinematográfico, Barcelona, Paidós, 1997.
 Viñuela Suárez, E. El videoclip en España (1980-1995). Gesto audiovisual, discurso y mercado. Madrid, Ediciones del ICCMU, 2009.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Laboratorio-Taller	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración I. Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Considerar a la ilustración como modalidad discursiva dentro de la disciplina del Diseño Gráfico y relacionar sus procesos con otras disciplinas, el lenguaje y los sistemas de estructuración y organización para la formulación de mensajes visuales aplicados a contextos y soportes diversos.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Considerar y aplicar los aspectos de contexto y producción en la elaboración de ilustraciones de índole variada. 2. Analizar una variedad de autores y metodologías para fomentar el desarrollo de un discurso propio en el campo de la ilustración. 3. Integrar los conocimientos técnicos, sintácticos y conceptuales para aplicarlos en la resolución de problemas de ilustración. 4. Explorar y aplicar técnicas variadas para observar y definir los procesos más adecuados para el desarrollo de propuestas de ilustración. 5. Relacionar los grados de representación y los estilos con las categorías estéticas para promover la construcción de un lenguaje propio.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La ilustración: Disciplina discursiva del diseño	5	5
2	Ilustración y comunicación	5	5
3	Temática y representación	6	6
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La ilustración: Disciplina discursiva del diseño 1.1 Ilustración y retórica. 1.2 Elementos del discurso relacionados con el proceso para ilustrar. 1.3 El papel de la configuración para ilustrar.
2	Ilustración y comunicación 2.1 Niveles. 2.1.1 Connotación. 2.1.2 Denotación.
3	Temática y representación 3.1 Materiales fotostáticos. 3.1.1 Scratch fotostático (características, relaciones materiales, superficies, procesos técnicos). 3.1.2 Transfer (características, relaciones materiales, superficies, procesos técnicos). 3.1.3 Procesos mixtos (características, relaciones materiales, superficies, procesos técnicos). 3.3 Criterios técnicos para la reproducción.

Bibliografía básica:

- Acha, J. (2011). Los conceptos esenciales de las artes plásticas. México: Ediciones Coyoacán.
- Becerra, G. y Gómez, M. (1991). Ilustración en Scratch. Técnicas y materiales. México. UAM.X
- Bocola, S. (2000). El Arte de la modernidad. Madrid: Ediciones El Serbal.
- Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Durán, T. (2005). Ilustración, comunicación, aprendizaje. En Revista de Educación, núm. extraordinario, pp. 239 a 253. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Eco, U. (2011.) Historia de la fealdad. Barcelona
- Gombrich, E.H. (1999). Los usos de las imágenes. México. Fondo de Cultura Económica.
- Grant, J. y Tiner, R. (2002). Manual completo de técnicas artísticas de la ciencia ficción y fantasía. Madrid: Celeste Ediciones
- Grupo Mu. (1993). Tratado del signo visual. Madrid: Cátedra.
- Hall, A. (2011). Ilustración. Barcelona: Blume
- Heller, M II. (2008). Escrito a mano. Barcelona: Gustavo Gili
- Hyland, A. (2006). The picture book. London: Laurence King.
- Jardí, E. (2012). Pensar con imágenes. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lewis, B. (1987). An introduction to Illustration. Londres: Quintet Publishing Ltd.
- Lozner, R. (1990). Scratchboard for Illustration. N.Y.: Watson & Guptill Publishing.
- Moles, A. (1990). La imagen-comunicación funcional. México: Trillas.
- Moro, J. (2004). La ilustración como categoría. Madrid: Trea ediciones.
- Rivera, L. (2007). La retórica en el diseño gráfico. México: Encuadre. Teoría.
- Sánchez, A. (1992). Invitación a la estética. México Grijalbo.
- Tapia, A. El diseño gráfico en el espacio social. (2005). México: Designio-teoría y práctica.
- Ubeda, R. (2004). Intermultidisciplinarse, Estudio Mariscal. Barcelona: Línea editorial.
- Vitta, M, (2003). El sistema de las imágenes, Barcelona: Paidós, Arte y Educación.
- Wigam, M. (2007). Pensar visualmente. Barcelona. Gustavo Gili.
- Zeegler y Crush. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Asensio, P. (2009). Atlas de la ilustración contemporánea. Barcelona. Maomao publications
 De La Torre, E. (1999). Ilustradores de libros, Guión bibliográfico. México: UNAM
 Lewis, B. (1987). An introduction to Illustration. Londres: Quintet Publishing Ltd.
 López, M. Manuel Manilla, grabador mexicano. México: RM
 Sánchez, A. (2005). Miguel Covarrubias, 4 miradas. México: Conaculta, Museo Soumaya.
 Walton, R. (2004). The big book of Illustration Ideas. New York: Harper Design International.
 Walton, R. y Cogliantry, J. (2008). The big book of Illustration Ideas: 2. New York: Collins Design.
 Wiedemann, J. (2008). Illustration Now! Germany: Taschen.
 Wiessenfeld, J. (2007). The Black book illustration 2007. N.Y. Black Book Photography.
 Zeegler/ Crush. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Demostración	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Bitácora de dibujo	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Entregas parciales	(x)
Otras: Bitácora final	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño y Comunicación Visual o Ilustrador, con experiencia docente y profesional.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño Integrador II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Diseño Integrador I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar y explorar los elementos inherentes a la metodología del diseño, los fundamentos de la semiótica, el método proyectual y los contenidos de los Laboratorio-Talleres de diseño para su integración y aplicación en el desarrollo de proyectos multidisciplinarios de comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar los fundamentos teórico-conceptuales del método proyectual de diseño.
2. Aplicar el método proyectual de diseño al desarrollo de proyectos interdisciplinarios de comunicación visual.
3. Analizar los conceptos interdisciplina y multidisciplinaria.
4. Aplicar los fundamentos del diseño y metodologías de integración en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios.
5. Desarrollar estrategias de análisis y toma de decisiones para el diseño y elaboración de proyectos.
6. Aplicar los principios semióticos y/u otras teorías del signo para el análisis y verificación de soportes gráficos.
7. Aplicar los fundamentos, estructuras, estrategias de configuración, técnicas y recursos de color a soportes gráficos tridimensionales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Método proyectual del diseño	10	10
2	Sistemas de estructuración y modulación del espacio tridimensional	10	10
3	Proyectos interdisciplinarios	12	12
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Método proyectual del diseño</p> <p>1.1 Proceso de Identificación.</p> <p> 1.1.1 Marco referencial.</p> <p> 1.1.2 Planteamiento del problema.</p> <p>1.2 Proceso de investigación.</p> <p> 1.2.1 Gráfica.</p> <p> 1.2.2 Conceptual.</p> <p> 1.2.3 Análisis y síntesis de la información.</p> <p> 1.2.4 Tablas de Pertinencias.</p> <p>1.3 Proceso de proyectación.</p> <p> 1.3.1 Marco operativo de creación.</p> <p> 1.3.2 Proceso intuitivo.</p> <p> 1.3.3 Proceso deductivo.</p> <p> 1.3.4 Proceso inductivo.</p> <p>1.4 Cierre.</p> <p> 1.4.1 Primeras ideas.</p> <p> 1.4.2 Bocetación.</p> <p> 1.4.3 Dummies.</p> <p>1.5 Proceso de valuación.</p> <p> 1.5.1 Funcionalidad.</p> <p> 1.5.2 Producción.</p> <p> 1.5.3 Distribución.</p>
2	<p>Sistemas de estructuración y modulación del espacio tridimensional</p> <p>2.1 Estrategias de configuración tridimensional.</p> <p> 2.1.1 Técnicas.</p> <p> 2.1.2 Materiales.</p> <p> 2.1.3 Tecnología.</p> <p>2.2 Soportes gráficos tridimensionales.</p>
3	<p>Proyectos interdisciplinarios</p> <p>3.1 Proyecto integrador.</p> <p> 3.1.1 Definición.</p> <p> 3.1.2 Objetivo.</p> <p> 3.1.5 Características.</p> <p> 3.1.4 Elementos constitutivos.</p> <p>3.2 Interdisciplina.</p> <p>3.3 Desarrollo.</p>

Bibliografía básica:

Acha, J. (1995). Apuntes sobre Diseño: Elementos para una Teoría del Diseño. Lima: Ediciones Pandora.

Arfuch, L. (2005). Diseño y comunicación. Buenos Aires: Paidós.

Bayley, S. (2009). Diseño: inteligencia hecha materia. Barcelona: Naturart.

Browns Design. (2008). Diseños gráficos comentados. Barcelona: Parramón.

Canales, J. y Lari, F. (2003). Gramática de la imagen visual bidimensional. Lima: Universidad de Lima.

Contreras, F. (2001). Diseño gráfico, creatividad y comunicación. Madrid: Blur Ediciones.

Conway, M. (1999). Logotipos, identidad, marca, cultura. México: Mc Graw Hill.

Cuevas, S. (2011). ¿Cómo y cuánto cobrar, diseño gráfico en México? España: Gustavo Gili.

Cumpa (2002). Fundamentos de Diagramación.
 Dalley, T. (1981). Guía Completa de Ilustración y Diseño. Madrid: Blume Ediciones.
 Dicard, A. (2002). Diseño ¿Por qué? Colección Punto y Línea. México: Gustavo Gili.
 Dikovitskaya, M. (2006). Visual Culture: The study of the visual after the cultural turn. Cambridge: The MIT Press.
 Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón.
 Foster, J. (2008). Carteles nuevos diseñadores. Barcelona: Gustavo Gili.
 Gavin, A. et al. (2006). Diccionario visual de diseño gráfico. Barcelona: Index Book.
 Gillam, R. (1990). Fundamentos del Diseño. Lima: LIMUSA.
 Lanza, R. (2001). Graphic Desig Soluttions. Estados Unidos: Thomson Delmar Learning
 Lari, F. (2002). Principios y Fundamentos del Diseño y la Diagramación. Colección Contratexto. Lima:
 Peña, Pedro (1979). Rotulación Publicitaria y Comercial. Tomos I-II. Lima: LIMUSA.
 Philip, M. Historia del diseño gráfico. México: Mc. Graw Hill.
 Press, M. (2009). El diseño como experiencia. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ricard, A. (2008). Conversando con estudiantes de diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Rodoch, A. (1979). Arte y Percepción Visual. Madrid: Alianza Editorial.
 Rodríguez Morales, L. (2004). Diseño: estrategia y táctica, México: Siglo XXI.
 Selle, G. (1995). Ideología y Utopía del Diseño: Contribución a la Teoría del Diseño Industrial. Barcelona:
 Turnbull, A. y Tand, R. (1997). Comunicación Gráfica. Tipografía. Diagramación. Diseño. Producción.
 Universidad de Lima.
 Wong, W. (1995). Fundamentos del Diseño. México: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Austin, T. D. R. (2008). Diseño de nuevos medios de comunicación. España: Blume.
 Avella, N. (2009). Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. España: Gustavo Gili.
 Chávez, N. (2001). El oficio de diseñar. Propuesta a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona: Gustavo Gili.
 Gillam, S. R. (1990). Fundamentos del diseño (5ª ed.). México: Trillas.
 Glaser, J. y Knight, C. (2011). Ejercicios de diseño gráfico. Cuaderno práctico. Barcelona: Gustavo Gili.
 Llovet, J. (1979). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili
 Zimmermann, Y. (1998). Del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral (profesor)	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición de temas (alumno)	(x)	Examen final escrito	(x)
Discusión en grupo	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Exposición de temas por los alumnos	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Participación en clase	(x)
Diálogos con profesionales	(x)	Asistencia	(x)
Lecturas recomendadas	(x)	Seminario	()
Trabajo de investigación	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)		
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Formación para el Dibujo II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Formación para el Dibujo I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Plantear y desarrollar ejercicios de representación gráfica para reforzar los conocimientos adquiridos y fomentar el desarrollo integral de capacidades sensoriales, sensitivas, mentales y motrices, solucionando problemas de estructura y composición con una actitud experimental, formal y técnica.

Objetivos específicos:

1. Identificar y aplicar los elementos básicos de la imagen, su sintaxis y cualidades en ejercicios de representación objetiva.
2. Resolver problemas de expresión gráfica por medio de líneas esquemáticas, sensibles, valorativas y expresivas.
3. Resolver la configuración representacional por medio de la escala de tonos monocromáticos.
4. Reconocer la importancia de plantear la idea y el contenido al utilizar el apunte-estudio previo a la representación e interpretación de la obra final.
5. Aplicar un proceso técnico y procedimental lógico en la construcción de la imagen.
6. Utilizar de manera analítica y sintética los procesos perceptivos, representativos e interpretativos.
7. Analizar los procesos de reflexión y análisis del apunte-estudio y de la obra final.
8. Fomentar el desarrollo de capacidades sensitivas, reflexivas y de creatividad personal aplicadas al dibujo.
9. Fomentar una actitud crítica y creativa ante la interpretación subjetiva del modelo referencial.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Integración del dibujo como lenguaje visual	8	16
2	El dibujo como lenguaje gráfico	8	16
3	Organización del espacio gráfico	8	16
4	Materiales y soportes	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Integración del dibujo como lenguaje visual</p> <p>1.1 Semblanza histórica de las configuraciones formales del dibujo.</p> <p>1.1.1 Movimientos.</p> <p>1.1.2 Corrientes.</p> <p>1.1.3 Estilos.</p> <p>1.2 Narración, descripción y expresión gráfica.</p> <p>1.3 Percepción y asimilación por la praxis del dibujo.</p>
2	<p>El dibujo como lenguaje gráfico</p> <p>2.1 Forma y contenido. Su interacción con el espacio.</p> <p>2.2 La forma como significación.</p> <p>2.3 La mancha. Valor formal, estético, expresivo y simbólico en la interpretación de la imagen gráfica.</p> <p>2.4 La línea y la mancha como medio de interpretación subjetiva</p> <p>2.5 Idea y experimentación: De lo objetivo a lo subjetivo.</p> <p>2.6 La representación y la interpretación subjetiva del mundo objetual: Contenido y experimentación.</p> <p>2.7 El apunte-estudio previo a la realización de la obra.</p> <p>2.8 Proceso de realización del dibujo como obra de arte.</p>
3	<p>Organización del espacio gráfico</p> <p>3.1 El fenómeno psicológico en el manejo del espacio.</p> <p>3.2 Peso y equilibrio de masa en la anatomía comparada.</p> <p>3.3 Proporción objetiva y propositiva.</p> <p>3.4 Poliangularidad del escorzo.</p> <p>3.5 Importancia de la memoria visual.</p> <p>3.6 Sensibilidad, expresividad, fluidez y flexibilidad.</p> <p>3.7 Representación y la interpretación.</p> <p>3.7.1 Aplicación en obra gráfica.</p> <p>3.7.2 Aplicación en pintura.</p> <p>3.7.3 Aplicación en escultura.</p> <p>3.7.4 Aplicación en ciencias.</p>
4	<p>Materiales y soportes</p> <p>4.1 Conocimiento y clasificación de los diferentes materiales, soportes, herramientas y equipos.</p> <p>4.2 Cualidades técnicas y expresivas de los materiales.</p> <p>4.3 Relación tema-materiales para la expresión.</p>

Bibliografía básica:

- Albers, J. (1979). La interacción del color. España: Alianza.
- Alberti, L. B. (1999). De la pintura y otros escritos sobre arte. España: Tecnos.
- Ortiz, G. (2001). El significado de los colores. México: Trillas.
- Gómez, J.J. (2002). Máquinas y herramientas del dibujo. España: Cátedra.
- Gómez, J.J. (2001). El manual del dibujo. España: Cátedra.
- Gómez, J.J. (2005). Los nombres del dibujo. España: Cátedra.
- Gómez, J.J. (2007). La representación de la representación. España: Cátedra.

Bibliografía complementaria:	
Barcsay, J. (2001). Anatomy for the artist. Czech Republic: Sterling.	
Berenice, R., Leymarie, J. y Monnier, G. (1998). El dibujo: historia de un arte. Italia: Corroggio.	
Del Valle de Lersundi, G. (2001). En ausencia del dibujo. El dibujo y su enseñanza tras la crisis de la Academia. España: Universidad del País Vasco.	
Díaz Padilla, R. (2007). El dibujo del natural en la época de la post academia. España: Akal.	
Herrera, M. (1996). Un babel resuelto en el campo del dibujo. México: UNAM.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyecto ()
Prácticas de campo (x)	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o en Diseño y Comunicación Visual y Artes Visuales con dominio de la materia, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Tecnología y Vinculación Disciplinar II

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Tecnología y Vinculación Disciplinar II.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar los fundamentos del diseño en su aplicación a la producción industrial para fomentar procesos de vinculación interdisciplinaria y determinar estrategias, procedimientos y áreas de aplicación de las tecnologías en proyectos de diseño.

Objetivos específicos:

1. Analizar los procesos tecnológicos del Diseño y la Comunicación Visual aplicados a la producción industrial.
2. Vincular los procesos productivos del diseño gráfico con el diseño industrial.
3. Estudiar una serie de casos de procesos productivos vinculatorios.
4. Analizar y diferenciar los procedimientos, las estrategias y las áreas de aplicación de las tecnologías utilizadas en el Diseño y la Comunicación Visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Tendencias tecnológicas de aplicación y desarrollo del diseño y la comunicación visual	4	8
2	Procesos de planeación y producción	4	8
3	Estructuras y materiales tridimensionales	4	8
4	Producción y sostenibilidad	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Tendencias tecnológicas de aplicación y desarrollo del diseño y la comunicación visual 1.1 El área bidimensional. 1.2 El área tridimensional. 1.3 Los ámbitos de aplicación. 1.5 Los ámbitos de desarrollo.
2	Procesos de planeación y producción 2.1. Planeación y producción en bajos volúmenes. 2.2. Planeación y producción en altos volúmenes. 2.3. La innovación en el diseño y los procesos tecnológicos. 2.4. Representación gráfica. 2.5. Prototipado. 2.6. Producción.
3	Estructuras y materiales tridimensionales 3.1. Papel. 3.2. Vidrio. 3.3. Acero. 3.4. Aluminio. 3.5. Plásticos. 3.6. Cerámica. 3.7. De exhibición. 3.8. De contención.
4	Producción y sostenibilidad 4.1. Procesos y materiales sustentables.

Bibliografía básica:

Alcaraz, R. E. (2006). El emprendedor de éxito. México: Editorial Mc Graw Hill.
 Álvarez, T. M. G. (2006). Manual de Planeación Estratégica. México: Panorama.
 Ambrose, G. (2009). Manual de producción. Barcelona: Parramón.
 Arellano, R. (2000). Marketing enfoque América Latina. México. McGraw-Hill.
 Bramston, D. (2009) Basics product design: material thoughts
 Hughes, P. (2010). Exhibition design. London: Laurence King Publishing Ltd.
 Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Gustavo Gili.
 Reis, D. (2010). Product design in the sustainable era. Cologne: Taschen.
 Wildbur, P. y Burke, M. (1998). Infográfica. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

AA.VV. (2011). Composiciones creativas y publicitarias. España: Artual.
 Adorno, Th. W. (2011). Teoría Estética. Madrid: Akal.
 Adorno, Th. W. (2011). Crítica de la cultura y sociedad (Vols. 1 y 2). Madrid: Akal.
 Aedo, T. y Quintero, L. (2004). Tekhné 1.0: Arte, pensamiento y tecnología. México: CONACULTA.
 Alberich, J. (2007). Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética. Barcelona, España: UOC.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesigráfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Metodología y Estructura de la Investigación

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	4
	2	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Desarrollar habilidades metodológicas, lógicas y creativas que promuevan el planteamiento de problemas y de proyectos de investigación en general, así como de aquellos relacionados con las disciplinas afines al diseño y la comunicación visual, a partir del análisis conceptual y práctico de experiencias de investigación.

Objetivos específicos:

1. Analizar e identificar los fundamentos teóricos de los procesos de investigación y comunicación.
2. Analizar las fases y apartados en las que se desglosa un esquema de investigación.
3. Identificar los métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizados en la investigación.
4. Aplicar los métodos y técnicas de investigación en el desarrollo de proyectos integrados con otras asignaturas.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Procesos de investigación y comunicación	4	4
2	Esquema general del proyecto de investigación	4	4
3	Sistemas de recolección de datos	4	4
4	Integración interdisciplinaria: proyecto de investigación	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Procesos de investigación y comunicación</p> <p>1.1 Los elementos del proceso de investigación: del sujeto, el objeto y los medios</p> <p>1.2 El conocimiento y el proceso de investigación</p> <p>1.3 La epistemología de la comunicación</p> <p>1.4 El fenómeno de la comunicación visual</p> <p>1.5 Algunos métodos de la comunicación visual</p> <p>1.6 Algunos métodos del diseño</p> <p>1.7 Las metodologías en el campo del diseño.</p>
2	<p>Esquema general del proyecto de investigación</p> <p>2.1 Bases.</p> <p>2.1.1 Preguntas de investigación y definición del problema</p> <p>2.1.2 Justificación</p> <p>2.1.3 Factibilidad, claridad y viabilidad</p> <p>2.1.4 Determinación de objetivos e hipótesis.</p> <p>2.1.5 Elección de metodología.</p> <p>2.1.6 Elección de población.</p> <p>2.1.7 Instrumentos y técnicas de recolección de información.</p> <p>2.1.8 Estrategias de análisis de información.</p> <p>2.2 Desarrollo.</p> <p>2.2.1 Prueba preliminar.</p> <p>2.2.2 Piloteo.</p> <p>2.2.3 Integración de estructura metodológica y ruta crítica.</p> <p>2.2.4 Aplicación final.</p> <p>2.3. Análisis de la información.</p> <p>2.3.1 Recopilación de datos.</p> <p>2.3.2 Interpretación de resultados</p> <p>2.3.3 Redacción de informes.</p>
3	<p>Sistemas de recolección de datos</p> <p>3.1 Cuestionarios.</p> <p>3.2 Entrevistas.</p> <p>3.3 Encuestas.</p> <p>3.4 Escalas.</p> <p>3.5 Pruebas estandarizadas.</p> <p>3.6 Registros.</p> <p>3.7 Bitácoras.</p> <p>3.8 Genealogías.</p>
4	<p>Integración interdisciplinaria: proyecto de investigación</p> <p>4.1 Elección de un tema a investigar.</p> <p>4.2 Diseño y selección de instrumentos de recolección de datos.</p> <p>4.3 Aplicación de instrumentos.</p> <p>4.4 Compilación de datos.</p> <p>4.4 Evaluación de resultados.</p> <p>4.5 Redacción de informe.</p>

Bibliografía básica:

- Ander-Egg, E. (1990). Técnicas de Investigación Social. España: Gráficas Díaz.
- Andión, M. (1990). Guía de investigación científica (3ra ed). España: Abvvala.
- Buckingham, D. (2002). Crecer en la era de los medios electrónicos. Madrid: Morata.
- Buendía, L., González, D. y Pozo Llorente, T. (2004). Temas fundamentales en la investigación educativa. Madrid: La Muralla.
- Clark, A. (2003). Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence. Oxford: Oxford University Press.
- Drucker, Peter (1993). The rise of knowledge society. Boston: Butterworth & Heinemann.
- García, Rolando. (2000). El conocimiento en construcción. De las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de sistemas complejos. Barcelona: Gedisa.
- Hernández, B. (1994). Metodología de la investigación. Colombia: McGraw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación (3ra ed.). México: Mcgraw Hill.
- Jiménez Ottalengo, R. y Carreras Lomelí, M.T. (2001). Metodología para investigación en ciencias del humano. México: Universidad Panamericana.
- Lakatos, I. (1989). La metodología de los programas de investigación científica. Madrid: Alianza Editorial.
- Mancuso, H.R. (1999). Metodología de la investigación en ciencias sociales. Lineamientos teóricos y prácticos de semioepistemología. Barcelona: Paidós.
- Lamas, Marta. (1996). El género: la construcción cultural de la diferencia sexual. UNAM: México.
- Popper, K. (1983). Conjeturas y refutaciones. El desarrollo del conocimiento científico. Barcelona: Paidós.
- Tamayo, M. (1991). El proceso de la investigación científica. Fundamentos de investigación con manual de evaluación de proyectos (2da ed.). México: Limusa.
- Vygotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.
- Zorrilla Arena, S. (2007). Introducción a la metodología de la investigación. México: Océano.

Bibliografía complementaria:

- Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós.
- Cea d'Ancona A. (1997). Métodos y técnicas de investigación cuantitativa. Madrid: Síntesis.
- Salkind, N.J. (1999). Métodos de investigación. México: Prentice Hall.
- Sierra Bravo R. (1995). Técnicas de investigación social: Teoría y ejercicios (10ma ed.). Madrid: Paraninfo.
- Velia, M. y García, M.C. (2002). Guía para la investigación documental. México: Trillas.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Pedagogía, Psicología Educativa, Sociología, Antropología, Ciencias de la Comunicación, o Diseño y Comunicación Visual con estudios pedagógicos formales. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Teoría de la Imagen

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 4	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna. Asignatura subsecuente: Ninguna.
Objetivo general: Identificar los aspectos conceptuales, históricos y perceptivos que constituyen el estudio de la imagen para fomentar la comprensión, el análisis y el desarrollo de mensajes visuales de forma integral y contextualizada.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar las teorías de la representación visual e identificar diversos tipos de imagen para explicar el fenómeno de la representación visual desde sus particularidades. 2. Identificar, analizar y aplicar las características de la imagen con la finalidad de representar cualidades concretas o cualidades abstractas de acuerdo con las necesidades del contexto. 3. Identificar los factores que intervienen en la percepción visual para comprender las posibilidades existentes con las que se puede captar el contenido de las representaciones visuales según las condiciones formales de la imagen. 4. Analizar las funciones y requerimientos socioculturales de la producción de la imagen para identificar las modalidades representativas de la misma de acuerdo con las necesidades comunicativas y características culturales del contexto.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El concepto de imagen y modalidades de estudio	8	0
2	Naturaleza icónica de la imagen	8	0
3	La percepción	8	0
4	Contexto sociocultural de la producción de la imagen	8	0
Total de horas:		32	0
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>El concepto de imagen y modalidades de estudio</p> <p>1.1 Teoría de la comunicación visual.</p> <p>1.2 Teoría de la imagen.</p> <p>1.3 Teorías de la representación visual.</p> <p> 1.3.1 Naturalismo.</p> <p> 1.3.2 Convencionalismo.</p> <p> 1.3.3 Cognitivismo.</p> <p>1.4 Tipos de imágenes.</p> <p> 1.4.1 Modalidades y elementos de imágenes sensibles.</p> <p> 1.4.2 Estatus de imágenes no sensibles.</p> <p> 1.4.3 Tipologías de imágenes no sensibles.</p>
2	<p>Naturaleza icónica de la imagen</p> <p>2.1 Modelización icónica de la realidad.</p> <p>2.2 Realismo y semejanza.</p> <p>2.3 Funciones de la imagen: Representar, simbolizar y significar.</p> <p>2.4 Representaciones, símbolos y signos.</p> <p>2.5 El cuadrante de la representación.</p>
3	<p>La percepción</p> <p>3.1 Carácter histórico.</p> <p>3.2 Factores.</p> <p>3.3 La percepción visual.</p> <p> 3.3.1 La percepción del espacio.</p> <p> 3.3.2 La percepción del color.</p> <p> 3.3.3 La percepción del movimiento.</p> <p> 3.3.4 Las constancias perceptivas.</p>
4	<p>Contexto sociocultural de la producción de la imagen</p> <p>4.1 Tipos de imagen de acuerdo con su función comunicativa.</p> <p> 4.1.1 Religiosa.</p> <p> 4.1.2 Artística.</p> <p> 4.1.3 Propagandística.</p> <p> 4.1.4 Publicitaria.</p> <p> 4.1.5 Educativa.</p>

Bibliografía básica:

Ambrose, G. y Harris, P. (2006). Imagen. Barcelona: Parramón.

Aumont, J. (1992). La imagen. Barcelona: Paidós.

Brea, J. L. (2010). Las tres eras de la imagen: Imagen-materia, film, e-image. Madrid: Akal.

González, O. C. (2007). El Significado del diseño y la construcción del entorno. México. Designio.

Jardí, E. (2012). Pensar con imágenes (1ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Mitchell, W.S.T. (2009). Teoría de la imagen. Madrid: Akal.

Moles, A. (1999). La imagen: comunicación funcional. México: Biblioteca Internacional de Comunicación/ Trillas.

Villafañe, J. (2000). Introducción a la Teoría de la Imagen. Madrid: Pirámide.

Zamora, F. (2007). Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Bibliografía complementaria:	
<p>Arnheim, R. (1998). Arte y percepción visual psicología del ojo creador: nueva versión. Madrid: Alianza.</p> <p>Coren, S. (1999). Sensación y percepción. México: McGraw-Hill.</p> <p>Dondis, D. A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª ed.).México: Gustavo Gili.</p> <p>González, C. (1997). Apuntes acerca de la representación. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas.</p> <p>Vilches, L. (1997). La lectura de la imagen: Prensa, cine y televisión. Barcelona: Paidós.</p> <p>Zunzunegui, S. (1989). Pensar la imagen. Madrid: Cátedra.</p>	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula ()	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyecto de innovación (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Arte y Diseño Medieval y Renacentista

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Humanístico-Social	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Observar, identificar y analizar las manifestaciones plásticas y de diseño de los siglos IV al XVI, haciendo énfasis en sus aspectos simbólico, religioso y humanista, para reconocer su influencia en la cultura occidental actual y de la gráfica moderna.

Objetivos específicos:

1. Estudiar las principales manifestaciones artísticas de la Edad Media, el Renacimiento y el Manierismo.
2. Efectuar un análisis formal de las piezas representativas así como del contexto histórico de estos periodos para estudiar su contenido y su mensaje.
3. Identificar la correlación arte, diseño y entorno, que puede apreciarse en las producciones plásticas medievales y renacentistas.
4. Identificar las características de los estilos que se desarrollaron en estos periodos, así como los posibles puntos de contraste y consenso entre ellos.
5. Fomentar el desarrollo de una cultura visual como herramienta para el desarrollo de mensajes visuales efectivos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El arte occidental en el crisol: la conquista ideológica por la imagen.	12	0
2	Gótico: presencia divina en el mundo terrenal a través del arte.	14	0
3	Renacimiento: el triunfo de la realidad y la plástica del humanismo.	14	0
4	Manierismo: la consecución de la armonía antes de la crisis en la representación.	8	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>El arte occidental en el crisol: la conquista ideológica por la imagen.</p> <p>1.1 Paleocristiano: la imagen esquemática y simbólica como difusión subterránea.</p> <p>1.2 Prerrománico y sus variantes culturales: visigodo, asturiano, mozárabe, carolingio</p> <p>1.2.1 El manuscrito medieval de estilo clásico</p> <p>1.2.2 El diseño del libro celta</p> <p>1.2.3 La renovación gráfica del carolingio</p> <p>1.2.4 Manuscritos iluminados</p> <p>1.3 Roma y Bizancio: la división artística de estilos por motivaciones histórico-contextuales.</p> <p>1.4 Románico europeo feudal y monástico: las vías de creación de la iconografía y jerarquía cristianas.</p>
2	<p>Gótico: presencia divina en el mundo terrenal a través del arte.</p> <p>2.1 Del simbolismo a la abstracción naturalista.</p> <p>2.2 Escolástica, misticismo y verticalidad visual: el lenguaje del arte medieval.</p> <p>2.3 Los impresos llegan a Europa: el desarrollo del libro ilustrado</p>
3	<p>Renacimiento: el triunfo de la exploración de la realidad y la plástica del humanismo.</p> <p>3.1 Del gremio al estudio de artista: tradición e innovación en el desarrollo de la imagen; maestros italianos del diseño y la escritura.</p> <p>3.2 Mecenazgo y producción visual: el arte como monumento a la identidad y al poderío.</p> <p>3.3 Nuevas propuestas y aprendizajes de la forma: Alemania (Aufklärung) y Holanda.</p>
4	<p>Manierismo: la consecución de la armonía antes de la crisis en la representación.</p> <p>4.1 Consolidación de cánones y discursos visuales: Italia central.</p> <p>4.2 Luz y color, el nuevo paradigma de la representación: Venecia e Italia del Norte.</p>

Bibliografía básica:

- Burke, P. (1972). El Renacimiento italiano. Cultura y sociedad en Italia. Madrid: Alianza.
- Corrado, M. (1973). Las Técnicas Artísticas. Milano: Murcia.
- Eco, U. (1997). Arte y belleza en la estética Medieval. Barcelona: Lumen.
- Focillon, H. (1986). Arte de Occidente: la edad media, románica y gótica. Madrid: Alianza.
- Francastel, P. (1973). Renacimiento y Barroco. Madrid: Cátedra.
- Gombrich, E. Estudios sobre el arte del Renacimiento. Madrid: Alianza.
- Hauser, A. (1965). El manierismo: la crisis del renacimiento y los orígenes del arte moderno. Madrid: Guadarrama.
- Hauser, A. (1985) Historia social de la literatura y el Arte. Madrid: Labor (Colección Punto Omega).
- Maris D. C. (1994). Diseño visual, introducción a las artes visuales. México: Trillas.
- Meggs, P. (2000). Historia del Diseño Gráfico, México: Trillas.
- Panofsky, E. (1975). Renacimiento y renacimiento en el arte occidental. Madrid: Alianza Editorial.
- Pater, W. (1984). El Renacimiento, Barcelona: Icoria.
- Rafols, J. F. (2000). Historia del arte, México: Óptima.
- Schapiro, M. (1985). Estudios sobre el románico. Madrid: Alianza Editorial.
- Simpson, O. (1980). La Catedral Gótica. Madrid: Alianza Editorial.
- Tosto, P. (1958). La Composición Áurea en las Artes Plásticas. Buenos Aires: Hachete.
- Yarza L. (1982). Historia del Arte Hispánico. Madrid: Alhambra.

Bibliografía complementaria:

Arce, J. (1970) *Funus imperatorum: los funerales de los emperadores romanos*. Madrid: Alianza Editorial.
 Beckwith, J. (1997). *Arte Paleocristiano y Bizantino*. Madrid: Cátedra.
 Cirici P. (1980). *Leonardo da Vinci*. Madrid: Alianza Editorial.
 Grabar, A. (1992) *Las vías de la creación en la iconografía cristiana*. Madrid: Alianza Editorial.
 Pacht, O. (1977). *La miniatura medieval*. Madrid: Alianza Editorial.
 Pedoe, D. (1989). *La geometría en el arte*. España: Gustavo Gilli.
 Pignati, D. (1989). *Información, lenguaje, comunicación*. España: Gustavo Gilli.
 Schapiro, M. (1984). *Estudios sobre la antigüedad tardía, el cristianismo primitivo y la edad Media*. Madrid: Alianza Editorial
 Velarde, H. (1983). *Historia de la Arquitectura*. México: Fondo de Cultura Económica.
 Wittkower, R. (1987). *La escultura: Procesos y Principios*. Madrid: Alianza forma.
 Yarza L. (1985). *Arte y arquitectura en España (500-1250)*. Madrid: Cátedra.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño y Comunicación Visual, Historia o Filosofía. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
 PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN
 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Inglés Semestre IV

Clave:	Semestre: 4°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés III

Asignatura subsecuente: Inglés V

Objetivo general: Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

Objetivos específicos:

1. Producir expresiones para hablar acerca de intenciones y expresar posibilidad y probabilidad.
2. Producir expresiones para hacer invitaciones, hablar de diferentes grados de obligación, dar consejos y sugerencias. Ordenar comida en un restaurante.
3. Intercambiar información acerca de hábitos y acciones en el pasado, así como de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente.
4. Intercambiar información acerca de acciones que comenzaron en el pasado y continúan en el presente; de acciones que están en curso, es decir que han empezado y todavía no han concluido.
5. Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realiza.
6. Producir expresiones cotidianas para hablar acerca de situaciones hipotéticas en el presente.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Primer condicional. Vocabulario sobre clima	6	6
2	Verbos modales: should, would, will, must, ought to, have to	4	4
3	Pasado simple, presente perfecto. Used to	6	6
4	Presente perfecto. Presente perfecto continuo	5	5
5	Voz pasiva, presente y pasado	5	5
6	Segundo condicional	6	6
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático

Unidad 1: Primer condicional. Vocabulario sobre clima

Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de intenciones y expresar posibilidad y probabilidad.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>- Describir situaciones reales o posibles.</p> <p>- Intercambiar información acerca de situaciones verdaderas o posibles.</p>	<p>If I have time, I'll go to the movies.</p> <p>If I don't study, I won't go camping.</p> <p>If I don't study, I'll fail the test.</p> <p>If I wait for my friend, I won't go home early.</p> <p>Will you go to the party if your parents let you? Yes, I will.</p> <p>Will you go to the movies if it rains? No, I won't.</p>	<p>Primer condicional (cláusula if)</p> <p>Léxico: Vocabulario relativo al clima</p>	<p>12 horas</p>

Unidad 2: Verbos modales: should, would, will, must, ought to, have to

Objetivo: Producir expresiones para hacer invitaciones, hablar de diferentes grados de obligación, dar consejos y sugerencias. Ordenar comida en un restaurante.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>- Aconsejar y sugerir.</p> <p>- Aceptar o rechazar consejos y sugerencias.</p> <p>- Formular invitaciones: aceptar o rechazar.</p> <p>- Indicar obligación o prohibición.</p>	<p>You should follow the doctor's prescriptions.</p> <p>She ought to eat less chocolate.</p> <p>Would you like to go to the theatre? Yes, I'd love to. Sorry, I can't. I have to work.</p> <p>You must have a passport to travel to USA.</p> <p>You shouldn't drink too much alcohol.</p> <p>You mustn't smoke in restaurants.</p> <p>You have to pay attention in class.</p> <p>May I take your order?</p>	<p>Verbos modales: should, would, will, must, ought to, have to</p> <p>Léxico: Vocabulario relativo a frases usadas para ordenar comida en un restaurante Alimentos Precios Cantidades</p>	<p>8 horas</p>

-Ordenar alimentos y pedir la cuenta en un restaurante (formal e informal)	Yes, I'll have a hamburger and a soda to go. What would you like as main dish? I'd like fish with salad. The check/bill, please.		
--	---	--	--

Unidad 3: Pasado simple, presente perfecto. Used to
 Objetivo: Intercambiar información acerca de hábitos y acciones en el pasado, así como de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Describir experiencias. -Preguntar y responder acerca de experiencias. -Intercambiar información sobre acciones inconclusas. -Intercambiar información sobre eventos recientes. -Describir acciones que comenzaron en el pasado y continúan en el presente.	I have been to Europe several times. Have they finished the exam yet? No, they haven't. Helen has just eaten a big ice cream. We have worked on this project for 3 days. Julian Lennon, has been in the music business since he was 19. Have you ever met a famous person? Yes, I have. I saw Pierce Brosnan last year in Las Vegas. Has Linda visited her grandparents recently? Yes, she has. She visited them last week.	Used to Pasado Simple Presente perfecto Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo Preposiciones: since, for Adverbios: yet, already, just, recently, lately, ever, never Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado participio	12 horas

Unidad 4: Presente perfecto. Presente perfecto continuo
 Objetivo: Intercambiar información acerca de acciones que comenzaron en el pasado y continúan en el presente; de acciones que están en curso, es decir que han empezado y todavía no han concluido.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Indicar acciones que se iniciaron previamente y continúan hasta el presente. -Expresar acciones que han tenido un seguimiento desde	My parents have saved money in the bank together since they got married. Paula has been dating Tom for more than one year.	Presente Perfecto Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo 	10 horas

el pasado hasta el presente, sin haber concluido.	<p>The children have been watching too much TV recently.</p> <p>Has he been seeing his girlfriend lately?</p> <p>I haven't gone on vacation for 3 years. I have been working full time!</p>	<p>Presente Perfecto Continuo</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo <p>Adverbios: yet, already, just, recently, lately, ever, never</p> <p>Preposiciones: since, for</p>	
---	---	---	--

Unidad 5: Voz pasiva, presente y pasado

Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realiza.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Proporcionar información acerca de acciones en las que se pone énfasis en el resultado y no en el sujeto que las realiza.</p> <p>-Intercambiar información acerca de la naturaleza de las cosas.</p> <p>-Intercambiar información acerca de acciones en pasado en las que se pone énfasis en el resultado y no en el sujeto que las realizó.</p>	<p>Whisky is made in Scotland.</p> <p>The first X-ray image was taken by a German scientist.</p> <p>-These bags are made of leather. -How about this one? -No, that's made of vinyl. -Well, actually I'm looking for a bag made of vinyl.</p> <p>Was Hamlet written by Oscar Wilde? No, it was written by Shakespeare.</p>	<p>Voz Pasiva en presente y pasado</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adjetivos demostrativos: This, that, those, these</p> <p>Léxico: Verbos en pasado participio Prendas de vestir Texturas Materiales Países</p>	10 horas

Unidad 6: Segundo condicional

Objetivo: Producir expresiones cotidianas para hablar acerca de situaciones hipotéticas en el presente.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Expresar situaciones hipotéticas.</p> <p>-Intercambiar información acerca de situaciones</p>	<p>If I knew the answer, I would tell you.</p> <p>If I were a politician, I wouldn't always tell the truth.</p> <p>What would you do if you were rich? I would travel all around the world.</p>	<p>2o Condicional</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Interrogativa • Negativa <p>Contraste con 1er condicional</p>	12 horas

hipotéticas en el presente. -Aconsejar y sugerir.	If I were you, I would say sorry. If I were Susan, I would forgive him.	Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado	
--	--	---	--

Bibliografía básica:

Diccionario bilingüe.

Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman.

Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.

Bibliografía complementaria:

Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Estrategias didácticas:

Activación de conocimiento previo
Dirigir atención
Verificar comprensión
Escenificar
Colaborar
Contextualizar
Sustituir
Inferir
Utilizar recursos
Resumir
Revisar metas
Autoevaluarse/Autorregulación
Clasificar
Transferir
Utilizar imágenes
Retroalimentar
Discriminar pistas discursivas
Predecir
Tomar notas
Reconocer cognados
De acuerdo con los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel A2 serán:

Expresión oral:

- ✓ Narra historias o describe algo mediante una relación sencilla de elementos.
- ✓ Describe aspectos cotidianos de su entorno; por ejemplo, personas, lugares, o una experiencia de estudio, gustos y preferencias.
- ✓ Realiza descripciones breves y básicas de hechos y actividades.
- ✓ Utiliza un lenguaje sencillo y descriptivo para realizar breves declaraciones sobre objetos y posesiones, así como para hacer

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

- Exámenes parciales
 - Examen final escrito
 - Tareas y trabajos fuera del aula
 - Exposición de seminarios por los alumnos
 - Participación en clase
 - Asistencia
 - Seminario
 - Otros
- Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:
- 10) Diagnóstica
 - 11) Intermedia: Unidades 1 a la 3
 - 12) Final: Unidades 1 a 6

<p>comparaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Describe a su familia, sus condiciones de vida, sus estudios, su trabajo actual o el último que tuvo. ✓ Realiza presentaciones breves y ensayadas sobre temas que son importante en la vida cotidiana y ofrece motivos y explicaciones breves para expresar ciertas opiniones, planes y acciones. <p>Expresión escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escribe una serie de frases y oraciones sencillas enlazadas con conectores tales como: <i>and, but y because</i>. ✓ Escribe sobre aspectos cotidianos de su entorno en oraciones enlazadas; por ejemplo, personas, lugares y una experiencia de estudio. ✓ Escribe descripciones breves y básicas de hechos, actividades pasadas y experiencias personales. ✓ Es capaz de escribir biografías breves y sencillas. <p>Comprensión auditiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende lo suficiente para poder enfrentarse a necesidades concretas siempre que el discurso esté articulado con claridad y lentitud. ✓ Comprende expresiones y frases relacionadas con áreas de prioridad inmediata, por ejemplo información personal y familiar, compras, lugar de residencia, empleo siempre que el discurso esté articulado con claridad y lentitud. ✓ Capta la idea principal del mensaje y declaraciones breves, claras y sencillas. ✓ Comprende instrucciones sencillas relativas a como ir de un lugar a otro tanto a pie como en transporte público. <p>Comprensión de lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende textos breves y sencillos sobre asuntos cotidianos si contienen vocabulario sencillo relacionado con su área de estudio. ✓ Comprende tipos básicos de cartas, correos electrónicos y faxes (formularios, pedidos, cartas de conformidad, etc. sobre temas cotidianos) ✓ Encuentra información específica y predecible en material escrito de uso cotidiano como anuncios, menús de restaurantes, listados y horarios. ✓ Localiza información específica en listados y aísla la información requerida (scanning). ✓ Comprende señales y letreros en lugares 	
--	--

<p>públicos como calles, restaurantes, estaciones de metro, escuelas.</p> <p>✓ Identifica información específica en material escrito sencillo como: carta, catálogos y artículos breves de periódico.</p>	
<p>Perfil profesiográfico Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán. Tener experiencia docente.</p>	

Quinto semestre

Laboratorio de Diseño I (en la asignatura elegida)
Laboratorio de Diseño I (en la asignatura elegida)
Laboratorio de Tecnología I (en la asignatura elegida)
Laboratorio de Tecnología I (en la asignatura elegida)
Seminario de Protocolos de Investigación
Teoría de la Comunicación
Arte y Diseño en Mesoamérica
Análisis e Investigación del Campo Profesional
Inglés V

Laboratorio de Diseño I, Quinto Semestre

Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica I
Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos I
Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I
Laboratorio de Diseño en Gráfica e Ilustración I
Laboratorio de Diseño en Fotografía I
Laboratorio de Diseño en Dibujo I

Laboratorio Integrador de Tecnología para el Diseño I, Quinto Semestre

Laboratorio de Tecnología para Edición Gráfica I
Laboratorio de Tecnología para Iconicidad y Entornos I
Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia I
Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración I
Laboratorio de Tecnología para Fotografía I
Laboratorio de Tecnología para Dibujo I



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		6	96

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica II

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos y prácticos de la edición gráfica en el diseño y la comunicación visual para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de postal ilustrada y libro de texto corrido.

Objetivos específicos:

1. Analizar y aplicar los conceptos de edición y edición gráfica en una postal ilustrada y en la portada de un libro de texto corrido.
2. Explorar el proceso editorial de un libro de texto corrido en sus cuatro etapas: edición, diseño, producción y comercialización.
3. Efectuar una investigación para fundamentar el diseño editorial de una obra.
4. Practicar con la conceptualización de ideas aplicada a problemas de comunicación visual.
5. Formular soluciones profesionales de tipografía, diseño editorial y comunicación visual en rango de entrada.
6. Aplicar técnicas y ejercicios de redacción para la publicación de textos.
7. Analizar las características de los mensajes y del público objetivo para la redacción de textos.
8. Analizar las funciones específicas y el flujo de trabajo de un equipo editorial.
9. Seleccionar los medios y recursos más adecuados en concordancia con los requerimientos de cada proyecto.
10. Elaborar maquetas de presentación que resulten profesionales y convincentes.
11. Determinar opciones de proveedores, financiamiento y distribución.
12. Practicar la promoción y distribución como parte de la etapa final del proceso editorial (comercialización).
13. Promover la reflexión en torno a los procesos de investigación-producción en edición gráfica.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proyecto editorial: Postal ilustrada	16	32
2	Proyecto editorial: Libro de texto corrido	16	32
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Proyecto editorial: Postal ilustrada</p> <p>1.1 Análisis del problema.</p> <p>1.1.1 Quién quiere publicar.</p> <p>1.1.2 Razones para publicar.</p> <p>1.1.3 Público objetivo.</p> <p>1.1.4 Códigos visuales y culturales del público objetivo.</p> <p>1.1.5 Contexto para la publicación.</p> <p>1.1.6 Recursos humanos, técnicos, materiales y financieros disponibles.</p> <p>1.1.7 Fórmula de impresión (f/v), y número de ejemplares.</p> <p>1.2 Acopio de información y documentación.</p> <p>1.3 Selección de colaboradores.</p> <p>1.4 Conceptualización.</p> <p>1.5 Redacción de encabezados y textos complementarios.</p> <p>1.6 Créditos y aspectos legales.</p> <p>1.7 Bocetaje.</p> <p>1.8 Elección de formato (proporciones, medidas y orientación)</p> <p>1.8.1 Elementos formales.</p> <p>1.8.2 Elementos conceptuales y narrativos.</p> <p>1.8.3 Elementos icónicos. Calidad gráfica.</p> <p>1.8.4 Elementos verbales. Paleta tipográfica. Jerarquía, sintaxis y retórica visual.</p> <p>1.9 Diseño final. Maqueta de presentación.</p> <p>1.10 Cálculo de costos</p> <p>1.11 Producción: materiales, acabados, tirada, medios de reproducción.</p> <p>1.12 Distribución.</p>
2	<p>Proyecto editorial: Libro de texto corrido</p> <p>2.1 Análisis del problema.</p> <p>2.1.1 Quién quiere publicar.</p> <p>2.1.2 Razones para publicar.</p> <p>2.1.3 Público objetivo.</p> <p>2.1.4 Códigos visuales y culturales del público objetivo.</p> <p>2.1.5 Contexto para la publicación.</p> <p>2.1.6 Recursos humanos, técnicos, materiales y financieros disponibles.</p> <p>2.1.7 Fórmula de impresión (f/v), y número de ejemplares.</p> <p>2.2 Experimentación, conveniencia, viabilidad.</p> <p>2.2.1 Presentación y acabados: impacto en la aceptación de la obra.</p> <p>2.2.2 Rústica.</p> <p>2.2.3 Tipos de cubiertas.</p> <p>2.2.4 Costuras.</p> <p>2.2.5 Acabados.</p> <p>2.3 Créditos y aspectos legales.</p> <p>2.4 Acopio de información y documentación.</p> <p>2.5 Conceptualización editorial de la obra.</p> <p>2.6 Redacción de textos complementarios y promocionales.</p> <p>2.7 Bocetaje.</p> <p>2.7.1 Análisis de pliegos extendidos</p> <p>2.7.2 Submúltiplos de pliego y tipos de dobléz. Pinzas, medianiles y otras áreas no utilizables.</p> <p>2.7.3 Cuadernillos, tipos de encuadernación, imposición.</p>

	<p>2.7.4 Formato: proporciones, medidas, orientación.</p> <p>2.7.5 Márgenes. Caja tipográfica.</p> <p>2.7.6 Páginas preliminares. Apéndices. Colofón.</p> <p>2.7.7 Elementos gráficos auxiliares: pecas, filetes, marcos, ornamentos, cornisas, folios, etc.</p> <p>2.7.8 Microtipografía para texto corrido.</p> <p style="padding-left: 20px;">2.7.8.1 Paleta, serie y póliza tipográfica.</p> <p style="padding-left: 20px;">2.7.8.2 OpenType.</p> <p style="padding-left: 20px;">2.7.8.3 Mancha tipográfica.</p> <p style="padding-left: 20px;">2.7.8.4 Formatos de párrafo.</p> <p style="padding-left: 20px;">2.7.8.5 Calidad de la lectura.</p> <p>2.7.9 Ortotipografía y convenciones editoriales.</p> <p>2.7.10 Portada. Elementos icónicos. Calidad gráfica.</p> <p>2.8 Diseño final. Maqueta de presentación.</p> <p>2.9 Cálculo de costos.</p> <p>2.10 Opciones de producción.</p> <p>2.11 Mecanismo de distribución.</p>
--	---

Bibliografía básica:

Bringhurst, R. (2008). Los elementos del estilo tipográfico. México: Librería-Fondo de Cultura Económica.

De Buen, J. (2008). Manual de diseño editorial (3ª. ed.). Gijón: Trea.

Designio-Encuadre (ed.) (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Editorial Designio.

Garone, M. (2011). Historia en cubierta. El FCE a través de sus portadas (1934-2009). México: FCE.

Grijelmo, A. (2004) (2ª ed.). Defensa apasionada del idioma español. España: Punto de Lectura.

Hochuli, J. (2007). El detalle en la tipografía. Letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja. Valencia: Campgràfic.

Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili.

Unger, G. (2009). ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic.

Zavala, L. (2007). De la investigación al libro. Estudios y crónicas de bibliofilia. México: UNAM.

Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:

De Jong, C., Alston W. y Tholenaar, J. (Eds.) (2009-2010). Type. A Visual History of Typefaces and Graphic Styles. Colonia: Taschen.

Febvre, L. y Martin, H.J. (2000). La aparición del libro. México: Librería-Ediciones del Castor-UdeG.

Man, J. (2002). The Gutenberg Revolution. Londres: Bantam Books.

Meggs, Philip B. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona, México: RM.

Troconi, Giovanni (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-Universidad Autónoma Metropolitana.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en edición gráfica, diseño editorial y como docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos II

Objetivo general:

Analizar los antecedentes y fundamentos teóricos del diseño aplicado en los soportes tridimensionales para el estudio y desarrollo de proyectos de comunicación visual en envase, embalaje, exhibidor, mobiliario urbano, señalética e intervención en la vía pública.

Objetivos específicos:

1. Estudiar los antecedentes del diseño aplicado al envase, al embalaje, al mobiliario urbano y la señalética.
2. Revisar y proponer los métodos para la configuración, evaluación y producción de soportes tridimensionales.
3. Identificar y experimentar con diversos tipos de estructuras tridimensionales, las cualidades de los materiales, materiales, técnicas constructivas y procesos de producción.
4. Vincular los conocimientos de otras áreas disciplinares con la generación de propuestas de diseño aplicado a los envases, el mobiliario y la señalética.
5. Identificar los procesos sustantivos en el proceso creativo del comunicador visual para desarrollar alternativas viables en los procesos de producción sustentable.
6. Proponer sitios específicos para la aplicación e intervención en el entorno urbano desarrollando líneas de trabajo, planteamientos conceptuales y procedimientos organizativos.
7. Diseñar y desarrollar una investigación que permita sustentar la aplicación de estructuras tridimensionales en un proyecto de diseño.
8. Aplicar las técnicas FODA y AIDCA, así como la comprensión de las 5"P" del MKT.
9. Promover la reflexión en torno a los procesos de Investigación-producción en iconicidad y entornos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Envase y embalaje: Definiciones y características generales.	4	8
2	Aplicaciones en el entorno: mobiliario y señalética	4	8
3	La dimensionalidad como concepto para las aplicaciones en el entorno	4	8
4	Factores de producción	4	8
5	Clasificación del envase	4	8
6	Envases plegadizos: Diseño gráfico aplicado	4	8
7	La etiqueta	4	8
8	Método específico del diseño aplicado a envase	4	8
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Envase y embalaje: Definiciones y características generales 1.1 Fundamentos históricos. 1.1.1. Generalidades. 1.1.2. En México. 1.2 Características de denominación. 1.2.1 Envase. 1.2.2 Empaque. 1.2.3 Embalaje. 1.3 El envase y la interdisciplinariedad. 1.3.1 Diseño Industrial. 1.3.2 Diseño Gráfico. 1.3.3 Ingeniería del envase. 1.3.4 Mercadotecnia.
2	Aplicaciones en el entorno: mobiliario y señalética 2.1 Los conceptos de entorno. 2.1.1 El espacio. 2.1.2 La urbe y la megaciudad. 2.1.3 Centro, periferia y entorno. 2.2 La adaptabilidad como método. 2.3 Sustentabilidad y materiales para su obtención. 2.4 La señal como estructura comunicacional. 2.5 Discurso gráfico y unidades de visualidad y percepción.
3	La dimensionalidad como concepto para las aplicaciones en el entorno 3.1 Las escalas y la dimensión en el entorno. 3.2 Escalas para el consumo y para la percepción. 3.3 Las aplicaciones y en los sitios públicos. 3.4 Variables en las aplicaciones por mediciones y estudios ergonómicos. 3.5 Procedimientos y prototipos para las aplicaciones en los espacios públicos.

4	<p>Factores de producción.</p> <p>4.1 Objetivos de diseño.</p> <p>4.1.1 Limpieza.</p> <p>4.1.2 Carácter.</p> <p>4.1.3 Legible.</p> <p>4.1.4 Doble frente.</p> <p>4.1.5 Resaltar la marca.</p> <p>4.2 Variables externas.</p> <p>4.2.1 Distancia.</p> <p>4.2.2 Ángulo de visión.</p> <p>4.2.3 Iluminación.</p> <p>4.2.4 Condiciones ópticas.</p> <p>4.2.5 Espacio de colocación.</p> <p>4.2.6 Legibilidad.</p>
5	<p>Clasificación del envase</p> <p>5.1 Etiqueta.</p> <p>5.2 Envase.</p> <p>5.3 Empaque.</p> <p>5.4 Embalaje</p> <p>5.5 Clasificación genérica del envase.</p> <p>5.5.1 Por estructura (Plegadizos, flexibles, rígidos)</p> <p>5.5.2 Por función (Primario, secundario, terciario).</p> <p>5.5.3 Materiales (Vidrio, metal, plásticos cartón y papel).</p> <p>5.6 Estilos visuales.</p> <p>5.6.1 Funcional.</p> <p>5.6.2 Embellecido.</p> <p>5.6.3 Primitivo.</p> <p>5.6.4 Expresionista.</p> <p>5.6.5 Clásico.</p> <p>5.7 Normatividad.</p> <p>5.7.1 Norma Oficial Mexicana (NOM)</p> <p>5.7.2 Código de Barras.</p>
6	<p>Envases plegadizos: Diseño gráfico aplicado</p> <p>6.1 Formas experimentales.</p> <p>6.1.1 Envolvertes.</p> <p>6.1.2 Candados.</p> <p>6.1.3 Paneles/formal.</p> <p>6.2 Diseño gráfico aplicado.</p> <p>6.2.1 Textos.</p> <p>6.2.2 Marca.</p> <p>6.2.3 Promesa básica.</p> <p>6.2.4 Sabor.</p> <p>6.2.5 Contenido.</p> <p>6.2.6 Legales.</p> <p>6.2.7 Fotografía.</p> <p>6.2.8 Ilustración.</p> <p>6.3 Semiótica/semiología.</p> <p>6.3.1 Figuras retóricas.</p> <p>6.3.2 Metonimia.</p> <p>6.3.3 Elipsis.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 6.3.4 Sinécdoque. 6.3.5 Paráfrasis. 6.4 Objetivos de diseño. <ul style="list-style-type: none"> 6.4.1 Limpieza. 6.4.2 Personalidad. 6.4.3 Legibilidad. 6.4.4 Contraste. 6.4.5 Ángulo visual. 6.4.6 Estético. 6.4.7 Estilo visual. 6.5 Características y propiedades de las cajas. <ul style="list-style-type: none"> 6.5.1 Resistencia a la rotura. 6.5.2 Resistencia a la fricción. 6.5.3 Grado de satinado. 6.5.4 Resistencia al agua. 6.5.5 Cualidades de Impresión. 6.5.6 Impermeabilidad a las grasas. 6.5.7 Aspectos técnicos (identificación de hilo, gramaje, medidas, peso, puntaje). 6.5.8 Tipos de estructuras colapsables. <ul style="list-style-type: none"> 6.5.8.1 Fajilla universal. 6.5.8.2 Charola colapsable. 6.5.8.3 Charola hermética. 6.5.8.4 Caja display. 6.5.8.5 Charola tipo marco. 6.5.8.6 Charola candado de media luna. 6.5.8.7 Caja hexagonal con fondo automático. 6.5.8.8 Caja con cierre tipo Arthur. 6.5.8.9 Caja tubular dispenser con plataforma. 6.5.8.10 Caja cierre automático. 6.5.8.11 Caja tipo ponchera con cierre semiautomático. 6.5.8.12 Caja paneles triangulares. 6.5.8.13 Caja elíptica. 6.5.8.14 Caja Twist. 6.5.8.15 Caja tubular p/te. 6.5.8.16 Caja tubular con cierre tipo cúpula. 6.5.8.17 Caja rectangular con fondo semiautomático. 6.5.8.18Caja tipo canastilla (Pirámide truncada). 6.5.8.19 Caja con tapa tipo rehilete de base "cuadrangular con giro". 6.5.8.20 Caja semielíptica con costilla. 6.5.8.21 Caja semielíptica sin costilla. Caja con exhibidor-colgador.
7	<p>La etiqueta</p> <ul style="list-style-type: none"> 7.1 Definición. <ul style="list-style-type: none"> 7.2 Clasificación genérica. <ul style="list-style-type: none"> 7.2.1 Estucados. 7.2.2 Libres. 7.2.3 Autoadhesivos. 7.2.4 Bobina aplicada por calor. 7.2.5 Retráctiles. 7.2.6 En molde. 7.2.7 De transferencia.

	<p>7.2.8 Bandas encogibles.</p> <p>7.2.9 Textiles.</p> <p>7.3 Características y propiedades de la etiqueta.</p> <p>7.3.1 Resistencia a la rotura.</p> <p>7.3.2 Resistencia a la fricción.</p> <p>7.3.3 Grado de satinado.</p> <p>7.3.4 Resistencia al agua.</p> <p>7.3.5 Cualidades de impresión.</p> <p>7.3.6 Impermeabilidad a las grasas.</p> <p>7.3.7 Aspectos técnicos (identificación de hilo, gramaje, medidas, peso, puntaje).</p> <p>7.4. Particularidades de uso de la etiqueta.</p> <p>7.5 Legislación de la etiqueta.</p> <p>7.5.1 Normatividad.</p> <p>7.5.2 Código de Barras.</p> <p>7.5.3 Codificación.</p> <p>7.5.4 Impresión.</p> <p>7.5.5 Ubicación.</p> <p>7.6 Fabricación de la etiqueta.</p> <p>7.7 Materiales de la etiqueta.</p> <p>7.8 Aplicaciones de la etiqueta.</p>
8	<p>Método específico del diseño aplicado a envase</p> <p>8.1 Proceso de identificación.</p> <p>8.2 Proceso de investigación.</p> <p>8.3 Proceso de proyección.</p> <p>8.4 Proceso de evaluación.</p> <p>8.5 Auditoría.</p> <p>8.6 Tabulación.</p> <p>8.7 Validación.</p> <p>8.7.1 FODA. (Análisis).</p> <p>8.7.2 AIDCA. (Análisis y propuesta).</p> <p>8.8 Matriz Heurística (Método de diseño gráfico aplicado a los envases)</p> <p>8.9 Las 5 "P" del MKT</p>

Bibliografía básica:

- Coleman, Lypuma, Sigal & Morril. (2000) Package design and Brand Identity. EUA: Rockport.
- Beck, Ronald, D. (1998) Plastic product design. New York: Reinhold, Van Nostrand. Co.
- Favre, J. P. (1990) Color Sells your Package. Alemania: ABC Zurich.
- Günter, K. (1990) Envases y embalajes de plástico. Madrid: Gustavo Gili.
- Healey, M. (2008). ¿Qué es el Branding? Madrid: Gustavo Gili.
- Leblanc, N. (2012). Signs, symbols, pictograms. Alemania: Feierabend.
- Mosberg, Lypuma y Asoc. (2002) Design in Motion. EUA: Rockport.
- Pilditch, J. (1990). El vendedor silencioso. EUA: Mc. Graw Hill.
- Reséndiz, J. (2008). El gran libro del diseño gráfico aplicado a envases. UNAM. México
- Sherín, A. (2008). Sostenible... un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. Madrid: Gustavo Gili.
- Sonsino, S. (2000). Packaging. Gustavo Gili. Madrid
- Swan, A. (1990) Diseño y Marketing. Madrid: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:			
Celorio C. (1995). El diseño gráfico aplicado a envases para exportación. BANCOMEX.			
Gavin, A. (2011). Bases del diseño gráfico: enfoque y lenguaje. España: Parramon.			
Healey, M. (2008). <i>Qué es el Branding</i> . Gustavo Gili. Madrid			
Kühne, G. (2000). Envase y embalajes de plástico. Barcelona. Gustavo Gili.			
Reséndiz, J. (1998) Tesis de Maestría, Diseño Gráfico aplicado a envases plegadizos con fines didácticos demostrativos. México: ENAP UNAM.			
Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II.

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teórico-prácticos del lenguaje y narrativa audiovisual y el proceso de producción audiovisual en video para aplicarlos en el desarrollo de un proyecto audiovisual.

Objetivos específicos:

1. Analizar los fundamentos, conceptos y características del medio audiovisual y multimedia.
2. Identificar las fases del método de producción audiovisual y multimedia.
3. Identificar las funciones y roles de un equipo de trabajo.
4. Fomentar el trabajo en equipo.
5. Promover la reflexión sobre los procesos de investigación-producción en medios audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Cámara de video	6	12
2	Equipo de trabajo	6	12
3	Elementos del mensaje audiovisual	6	12
4	Guión de producción	7	14
5	Proceso de producción	7	14
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Cámara de video</p> <p>1.1 Partes de la cámara de video.</p> <p>1.2 Mini DV, DV-CAM Betacam Sp, Betacam Digital, HD, otros.</p> <p>1.3 Normas de transmisión en video.</p> <p>1.4 Software y formatos de edición.</p>
2	<p>Equipo de trabajo</p> <p>2.1 Director.</p> <p>2.2 Guionista.</p> <p>2.3 Productor.</p> <p>2.4 Director de fotografía.</p> <p>2.5 Camarógrafo.</p> <p>2.6 Sonidista.</p> <p>2.7 Director de Arte</p> <p>2.8 Iluminador.</p> <p>2.9 Editor.</p> <p>2.10 Asistentes de producción y dirección.</p>
3	<p>Elementos del mensaje audiovisual</p> <p>3.1 Imagen.</p> <p>3.1.1 Plano.</p> <p>3.1.2 Ángulo.</p> <p>3.1.3 Encuadre.</p> <p>3.1.4 Movimientos de cámara.</p> <p>3.1.5 Color.</p> <p>3.1.6 Técnicas de Iluminación (foto, video y cine).</p> <p>3.1.6.1 Características de la luz.</p> <p>3.1.6.2 Equipos de iluminación.</p> <p>3.1.6.3 Esquemas básicos de iluminación.</p> <p>3.2 Audio</p> <p>3.2.1 Música.</p> <p>3.2.2 Ruido ambiental e incidental</p> <p>3.2.3 Voz directa y en off.</p> <p>3.2.4 Silencio.</p> <p>3.2.5 Captación, Registro y Postproducción de Sonido.</p> <p>3.2.5.1 Grabadoras.</p> <p>3.2.5.2 Micrófonos.</p> <p>3.2.5.3 Software.</p> <p>3.3 Tiempo</p> <p>3.3.1 Presente.</p> <p>3.3.2 Pasado (Flash back).</p> <p>3.3.3 Futuro (Flash forward).</p> <p>3.3.4 Manipulación del tiempo.</p> <p>3.3.5 Ritmo.</p> <p>3.4 Narrativa.</p> <p>3.4.1 Corte o toma.</p> <p>3.4.2 Escena.</p> <p>3.4.3 Secuencia.</p>

	<p>3.4.4 Plano secuencia.</p> <p>3.4.5 Continuidad.</p> <p>3.4.5.1 Continuidad en el desplazamiento de un sujeto.</p> <p>3.4.5.2 Continuidad en las tomas de uno y de dos sujetos estáticos.</p> <p>3.4.5.3 Continuidad en las tomas de dos, tres o más personajes.</p> <p>3.4.6 Dirección de arte.</p> <p>3.4.7 Edición.</p> <p>3.4.8 Ejes de acción.</p>
4	<p>Guión de producción</p> <p>4.1 Storyline.</p> <p>4.1.1 Planteamiento.</p> <p>4.1.2 Móvil.</p> <p>4.1.3 Desarrollo.</p> <p>4.1.4 Conflicto.</p> <p>4.1.5 Desenlace.</p> <p>4.2 Argumento (sinopsis)</p> <p>4.3 Guión literario</p> <p>4.4 Guión técnico</p> <p>4.5 Story board</p> <p>4.7 Break down</p> <p>4.8 Plan de trabajo o de Producción</p> <p>4.9 Plan de rodaje.</p>
5	<p>Proceso de producción</p> <p>5.1 Preproducción.</p> <p>5.1.1 Ruta crítica.</p> <p>5.1.2 Guión (Análisis de necesidades).</p> <p>5.1.3 Administración de un proyecto audiovisual.</p> <p>5.1.4 Aspectos Legales: autorizaciones, permisos, seguros y contratos.</p> <p>5.1.5 Búsqueda de locaciones (scouting), equipo, materiales y otros insumos.</p> <p>5.1.6 Organización y financiamiento de un proyecto.</p> <p>5.1.7 Dirección de arte (Escenografía, caracterización, vestuario, maquillaje, iluminación).</p> <p>5.1.8 Brake Down.</p> <p>5.1.9 Búsqueda de actores (casting), locutores, música y efectos sonoros.</p> <p>5.2 Producción.</p> <p>5.2.1 Vestir la locación o set.</p> <p>5.2.2 Iluminación para set y para locación.</p> <p>5.2.3 Registro de audio.</p> <p>5.2.4 Grabación (planillas de rodaje).</p> <p>5.2.5 Dirección de actores.</p> <p>5.3 Postproducción.</p> <p>5.3.1 Montaje visual y edición.</p> <p>5.3.2 Montaje sonoro y musicalización.</p> <p>5.3.3 Efectos y transiciones.</p>

Bibliografía básica:

Ang, T. (2006). Manual de video digital. España: Dorling Kindersley.

Comparato, Doc. (2007). De la creación al guión: arte y técnica de escribir para cine y televisión. Argentina: La Crujía Ediciones.

De la Torre, G. (2003). El guión: modelo para armar. México: Ficticia.

Fernández, F. (2000). La dirección de producción para cine y televisión. España: Paidós.

Fernández, F. y Martínez, J. (2006). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. España: Paidós.
 Fernández, R. (2006). Como escribir guiones de televisión. México: Longseller.
 Forero, M. (2007). Escribir televisión: manual para guionistas. México: Paidós.
 Kelsey, G. (2008). Escribir para la televisión. España: Paidós.
 Kindem, G. (2007). Manual de producción audiovisual digital. España: Ediciones Omega.
 Maza, M. (2006). Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión. México: Pearson Educación.
 Negrete, F. (2007). Edición y compresión de video digital. España: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.
 Seger, L. (2004). Cómo se hace una película: del guión a la pantalla. España: Ma Non Troppo.
 Wells, P. (2008). Guía básica de video digital. España: Ediciones Omega.

Bibliografía complementaria:

AA.VV. (1996). Multimedia 1996/ Tendencias. Madrid: Fundesco.
 AA.VV. (2005). Diseño Audiovisual. España: Gustavo Gili.
 AA.VV. (2005). Tiempos de Vídeo, 1965-2005. Barcelona: Centre Pompidou / Fundación "La Caixa".
 Aparici, R. (coord.) (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.
 Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
 Ardévol, E. y Montañola, N. (2004). Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea. Barcelona: UOC.
 Ávila, R. (2009). De la imprenta a la Internet: la lengua española y los medios de comunicación masiva. México: Colegio de México.
 Orihuela, L. y Santos, L. (1999). Introducción al Diseño Digital. Madrid: Anaya.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	()
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño Gráfica e Ilustración I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		6	96

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Ninguna. Asignatura subsecuente: Laboratorio de Diseño en Gráfica e Ilustración II.
Objetivo general: Aplicar una metodología general para organizar, elaborar y efectuar un análisis teórico contextual y documental en el desarrollo de diversos proyectos de gráfica e ilustración.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los ejes temáticos – conceptuales, icónicos- estilísticos, compositivos y técnicos como procesos que involucran el quehacer de proyectos de gráfica e ilustración. 2. Elegir el método adecuado para la producción de ilustraciones, considerando las características de los géneros a desarrollar. 3. Generar una postura crítica hacia una serie de tópicos relevantes en el contexto contemporáneo de la gráfica e ilustración. 4. Evaluar la función, utilidad y trascendencia de la producción generada en el semestre. 5. Promover la reflexión en torno a los procesos de investigación-producción gráfica e ilustración.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Categorías del signo en la gráfica e ilustración	8	16
2	La tipografía ilustrada (portadas, capitulares, interiores, carteles)	8	16
3	Ilustración aplicada a la identidad gráfica (cartel, etiqueta, lúdica, logotipo, flyers, banners)	8	16
4	Ilustración aplicada a la literatura (poesía, ensayo, cuento corto, palíndromía, cadáver exquisito)	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Categorías del signo en la gráfica e ilustración</p> <p>1.1. Ámbito referencial.</p> <p>1.1.1. Pragmático.</p> <p>1.1.2. Semántico.</p> <p>1.1.3. Sintáctico.</p>
2	<p>La tipografía ilustrada (portadas, capitulares, interiores, carteles)</p> <p>2.1 Planteamiento temático.</p> <p>2.1.1 Función.</p> <p>2.1.2 Contexto.</p> <p>2.1.3 Destinatario.</p> <p>2.2 Desarrollo conceptual.</p> <p>2.3 Desarrollo icónico – estilístico.</p> <p>2.4 Composición.</p> <p>2.4.1 Formato.</p> <p>2.4.2 Dimensiones.</p> <p>2.5 Aproximación técnica.</p> <p>2.6 Producción y maquetación.</p>
3	<p>Ilustración aplicada a la identidad gráfica (cartel, etiqueta, lúdica, logotipo, flyers, banners)</p> <p>3.1 Planteamiento temático.</p> <p>3.1.1 Función.</p> <p>3.1.2 Contexto.</p> <p>3.1.3 Destinatario.</p> <p>3.2 Desarrollo conceptual.</p> <p>3.3 Desarrollo icónico – estilístico.</p> <p>3.4 Composición.</p> <p>3.4.1 Formato.</p> <p>3.4.2 Dimensiones.</p> <p>3.5 Aproximación técnica.</p> <p>3.6 Producción y maquetación.</p>
4	<p>Ilustración aplicada a la literatura (poesía, ensayo, cuento corto, palíndroma, cadáver exquisito)</p> <p>4.1 Planteamiento temático.</p> <p>4.1.1 Función.</p> <p>4.1.2 Contexto.</p> <p>4.1.3 Destinatario.</p> <p>4.2 Desarrollo conceptual.</p> <p>4.3 Desarrollo icónico – estilístico.</p> <p>4.4 Composición. Formato. 4.4.2 Dimensiones.</p> <p>4.5 Aproximación técnica.</p> <p>4.6 Producción y maquetación.</p>

Bibliografía básica:

- Calvera, A. (2005). *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Colyer, M. (1994). *Cómo encargar ilustraciones*. México: Gustavo Gili.
- Lewis, Brian (1987). *An introduction to Illustration*. Londres: Quintet Publishing Ltd.
- De La Torre, E. (1999). *Ilustradores de libros, Guión bibliográfico*. México: UNAM.
- Gombrich, E.H. (1999). *Los usos de las imágenes*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Hall, A. (2011). *Ilustración*. Barcelona: Blume.
- Heller, M II. (2008). *Escrito a mano*. Barcelona: Gustavo Gili
- Hyland, A. (2006). *The picture book*. London: Laurence King.
- Jardí, E. (2012). *Pensar con imágenes*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lewis, B. (1987). *An introduction to Illustration*. Londres: Quintet Publishing Ltd.
- Martínez M, J. (2008). *Un Ensayo sobre el grabado*. México: Escuela Nacional de Artes
- McKenna, M. (2004). *Taller de ilustración digital, género fantástico*. Barcelona: Taschen, Evergreen.
- Moles, A. (1990). *La imagen-Comunicación funcional*. México. Trillas.
- S/A. (2004). *La ilustración como categoría*. Madrid: Trea ediciones.
- Martínez M, J. *La ilustración como categoría*. (2004), Madrid: Trea ediciones.
- Salisbury, M. (2007). *Imágenes que cuentan, nueva ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Salisbury, M. y Styles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles, concepto y práctica de la narración visual*. Barcelona: Blume.
- Ubeda, R. (2004). *Interdisciplinarse, Estudio Mariscal*. Barcelona: Línea editorial.
- Vitta, M. (2003). *El sistema de las imágenes*, Barcelona: Paidós, Arte y educación.
- Wigam, M. (2007). *Pensar visualmente*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Zeegler y Crush. (2006). *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

- Asensio, P. (2009). *Atlas de la ilustración contemporánea*. Barcelona. Maomao publications.
- Barajas, R. (2000). *La historia de un país en caricatura*. México: Conaculta.
- Barajas, R. (2005). *El país de "El Ahuizote"*. México: FCE.
- López, M. M. Manuel Manilla, grabador mexicano. RM, México, D.F.
- Martínez, J. (2008). *Un Ensayo sobre el grabado*. México: Escuela Nacional de Artes.
- Montiel, M. y Esquina, B. (2007). *Diego Rivera, gran ilustrador*. México: INBA, MUNAL.
- Palma, F. (1994). *Leopoldo Méndez, el oficio de grabar*. México: Conaculta, Era.
- Pereda, J. C. (2002). *Tamayo, ilustrador*. México: RM. Plásticas-UNAM. México: UNAM.
- S/a. (2003). *Alberto Beltrán, Cronista e ilustrador de México*. México: UNAM.
- S/a. (2005). *La vida en un volado, Ernesto "el Chango" García Cabral*. México: Conaculta, Lunwerg Editores.
- Salisbury, M. (2005). *Illustrer des livres pour enfants*. Paris: Groupe Eyrolles.
- Sánchez, A. (2005). *Miguel Covarrubias, 4 miradas*. México: Conaculta, Museo Soumaya.
- Walton, R. (2004). *The big book of Illustration Ideas*. New York: Harper Design International.
- Walton, R. y Coglianry, J. (2008). *The big book of Illustration Ideas: 2*. New York: Collins Design.
- Wiedemann, J. (2008). *Illustration Now! Germany*: Taschen, Cologne.
- Wiessenfeld, J. (2007). *The Black book illustration 2007*. N.Y. Black Book Photography.
- Zurián, C. (2002). *Fermin Revueltas, constructor de espacios*. México: RM. INBA.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto de innovación	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Fotografía I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		6	96

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Diseño en Fotografía II.

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos y prácticos del diseño aplicado a la toma fotográfica de sujetos para producir piezas fotográficas de aplicación específica en el terreno de la comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar y aplicar los conocimientos básicos de iluminación para la toma de sujetos.
2. Practicar con el uso de equipo de toma e iluminación fotográfica para uso profesional.
3. Desarrollar proyectos de toma fotográfica en sujetos en una variedad de aplicaciones
4. Integrar los proyectos fotográficos en un soporte gráfico visual.
5. Promover la reflexión en torno a los procesos de Investigación-Producción en Fotografía.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Equipo fotográfico para toma e iluminación	8	16
2	Caracterización y ambientación	8	16
3	Toma fotográfica de sujetos en diversos conceptos	8	16
4	Equipo fotográfico para toma e iluminación	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Equipo fotográfico para toma e iluminación 1.1 Cámaras análogas y digitales. 1.2 Equipo de iluminación continua. 1.3 Equipo de iluminación por destello. 1.4 Accesorios.
2	Caracterización y ambientación 2.1 Vestuario y coordinación de moda. 2.2 Ambientación y utilería. 2.3 Peinado y maquillaje. 2.4 Accesorios.
3	Toma fotográfica de sujetos en diversos conceptos 3.1 Definición y características de retrato. 3.1.1 Técnicas de iluminación para retrato. 3.1.2 Planeación y producción de toma fotográfica. 3.1.3 Postproducción de la toma. 3.1.4 Evaluación de la toma. 3.2 Definición y características de moda. 3.2.1 Técnicas de iluminación para moda. 3.2.2 Planeación y producción de toma fotográfica. 3.2.3 Postproducción de la toma. 3.2.4 Evaluación de la toma. 3.3 Definición y características de glamour. 3.3.1 Técnicas de iluminación para glamour. 3.3.2 Planeación y producción de toma fotográfica. 3.3.3 Postproducción de la toma. 3.3.4 Evaluación de la toma. 3.4 Definición y características del desnudo. 3.4.1 Técnicas de iluminación para desnudo. 3.4.2 Planeación y producción de toma fotográfica. 3.4.3 Postproducción de la toma. 3.4.4 Evaluación de la toma.
4	Equipo fotográfico para toma e iluminación 4.1 Cámaras de diferentes formatos análogo y digital. 4.2 Equipo de iluminación continua. 4.3 Equipo de iluminación por destello. 4.4 Accesorios.

Bibliografía básica:

Atherton, N. y Crabb, S. (2005). Fotografía digital de la A a la Z. Barcelona: Omega.
 Guasco, I. (2008). El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica. Argentina: Colección Manuales.
 Hilton, J. (1997). El Retrato fotográfico, una guía del retrato fotográfico, México: Serie Profoto, Somohano Ediciones.
 Langford, M. (1977). Fotografía básica. Barcelona: Omega.
 Larg, A. (1999). Fotografía de Belleza. Manual de técnicas de iluminación profesional. México: Colecciones Pro Lighting, Somohano Ediciones.
 Machado, A. (2000) El paisaje mediático. Buenos Aires: Del Rojas UBA.
 Ministerio de Cultura de España. (2006). Exposiciones temporales. Organización, gestión, coordinación. España:

<p>Secretaría General Técnica. Newhall, B. (1983). Historia de la fotografía desde sus orígenes hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili. Pogue, D. (2005). Fotografía Digital. España: Anaya. Präkel, D. (2009). Iluminación. Luz con propiedades concretas o el equipo que la produce. Barcelona: Blume. Scharff, A. (1994). Arte y fotografía. España: Alianza. Sontag, S. (1980). Sobre la fotografía. Buenos Aires: EDHASA. Tausk, P. (1978). Historia de la fotografía desde su aparición hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili. Walton, R. (2008). Imágenes en secuencia. España: Gustavo Gili.</p>																																					
<p>Bibliografía complementaria: Ang, T. (2001). La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes. México: Blume. Child, J. (2008). Introducción a la fotografía creativa, España: Anaya Multimedia. Farace, J. (2001). Impresión de imágenes. Barcelona: Index Book. Luck, S. (2007). Técnicas de luz y filtros con Photoshop. Barcelona: Colección básica de fotografía digital.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>()</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>()</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	()	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	()	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>()</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>()</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	()	Trabajos y tareas fuera del aula	()	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	()																																				
Seminarios	()																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	()																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)																																				
Prácticas de campo	()																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)																																				
Exámenes parciales	(x)																																				
Examen final escrito	()																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	()																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	(x)																																				
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>																																					



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Dibujo I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Diseño en Dibujo II

Objetivo general:

Aplicar los conocimientos adquiridos en la planeación y elaboración de proyectos terminales de dibujo para fomentar el desarrollo de un lenguaje personal de expresión gráfica y el pensamiento visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar y determinar una metodología para la realización de proyectos personales.
2. Aplicar las técnicas y procedimientos de la representación gráfica en una serie de proyectos interdisciplinarios.
3. Integrar y aplicar los elementos de expresión de la forma en la estructuración del discurso visual.
4. Elaborar composiciones visuales expresivas y propositivas por medio del dibujo.
5. Promover el desarrollo de un lenguaje visual personal partiendo de las manifestaciones del dibujo a través de la historia del arte y el diseño.
6. Explorar gráficamente diferentes formas de expresión mediante el uso de diversos modelos referenciales.
7. Ejercitar la observación, análisis y síntesis del cuerpo humano, de animales, formas naturales y del entorno como motivos de representación e interpretación.
8. Identificar y aplicar los valores semánticos, sintácticos y pragmáticos de los elementos constitutivos de la forma en composiciones generadas gráficamente a partir de dibujos del natural.
9. Promover la reflexión en torno a los procesos de Investigación-Producción en Dibujo.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Representación objetiva e interpretación subjetiva	4	8
2	Sintaxis y representación en el discurso visual	4	8
3	Interpretación de la forma y representación simbólica	8	16
4	Semántica de acuerdo con las intenciones de expresión	8	16
5	Configuración de un lenguaje propio	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Representación objetiva e interpretación subjetiva. 1.1 Actitud reflexiva, emotiva y crítica en la percepción y representación de la forma. 1.2 Potencialidad expresiva para la expresión de una idea. 1.2.1 Figura humana. 1.2.2 Animal. 1.2.3 Vegetal. 1.3 La representación objetiva como proceso hacia la abstracción. 1.3.1 Construcción. 1.3.2 Deconstrucción. 1.4 La interpretación subjetiva para la estructuración del discurso visual. 1.4.1 Figura. 1.4.2 Significación.
2	Sintaxis y representación en el discurso visual 2.1 La superficie gráfica, el formato en la integración del discurso visual 2.2 Sintaxis de los elementos de la imagen para la estructuración del espacio. 2.3 Análisis de características de composiciones en el espacio gráfico. 2.4 Interrelación de los elementos: línea-mancha, tensión-ritmo con el espacio gráfico.
3	Interpretación de la forma y representación simbólica. 3.1 Mnemotécnica visual y manejo de la información para la interpretación de la forma. 3.3.1 Sujetos 3.3.2 Objetos. 3.3.3 Animales.
4	Semántica de acuerdo con las intenciones de expresión 4.1 Elementos de la semántica. 4.2 Figuras de tensión. 4.3 Figuras en flexión. 4.4 Rotación. 4.5 Figura humana en expresiones diversas. 4.6 Exposición de trabajos e identificación de elementos semánticos.
5	Configuración de un lenguaje propio. 5.1 Experimentación a partir de los elementos semánticos. 5.2 Bases para el desarrollo de un estilo personal.

Bibliografía básica:

- Acha, J. (1999). Teoría del Dibujo. Su sociología y su Estética. México: Coyoacán.
 Acha, J. (2006). Las Actividades Básicas de las Artes Plásticas. México: Ediciones Coyoacán.
 Albers, J. (1979). La interacción del color. España: Alianza.
 Ching, K. y Juroszek, S. (1999). Dibujo y Proyecto. España: Gustavo Gili.
 Dempsey, A. (2002). Estilos, Escuelas y Movimientos. España: Blume.
 Dondis, D. A. (2006). Sintaxis de la Imagen. México: Editorial Gustavo Gili.
 Edwards, B. (1988). Aprender a Dibujar: Un Método Garantizado. España: Blume.
 Gómez, J.J. (2001). El manual del dibujo. España: Cátedra.
 Gómez, J.J. (2002). Máquinas y herramientas del dibujo. España: Cátedra.
 Gómez, J.J. (2005). Los nombres del dibujo. España: Cátedra.
 Gómez, J.J. (2007). La representación de la representación. España: Cátedra.

<p>Hogarth, B. (1996). El Dibujo Anatómico a su alcance. New York: Evergreen. Manuales Parragón. (2000). Perspectiva y Composición. Planteamientos, Técnica y Práctica. España: Parragón. Muller, J. (2005). Historia de la Comunicación Visual. España: Gustavo Gili. Ortiz, G. (2001). El significado de los colores. México: Trillas. Simblet, S. (2011). Anatomía para el Artista. España: Blume. Simpson, I. (1999). Curso Completo de Dibujo. España: Blume. Smith, R. (1996). Dibujar la Figura Humana. The Royal Academy of Arts. España: Blume. Wigman, M. (2006). Pensar Visualmente. Lenguaje, Ideas y Técnicas para el Ilustrador. España: Gustavo Gili.</p>																																					
<p>Bibliografía complementaria: Dirección General de Publicaciones. (2005). Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles. México: CONACULTA. Herrera, M. (1996). Un babel resuelto en el campo del dibujo. México: UNAM. Parramón, J. (2004). Luz y Sombra en Pintura. España: Parramón. Rodríguez, I. (1998). Ensayo sobre José Luis Cuevas y el Dibujo. México: UNAM. Smith, R. (1994). El Color en las Acuarelas. The Royal Academic of Art. España: Blume. Smith, R. (1994). Introducción al Acrílico. The Royal Academic of Art. España Blume.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	(x)	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	(x)	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Prácticas de campo	(x)	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	(x)																																				
Seminarios	()																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	(x)																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)																																				
Prácticas de campo	(x)																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)																																				
Exámenes parciales	(x)																																				
Examen final escrito	(x)																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	(x)																																				
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o en Diseño y Comunicación Visual y Artes Visuales con dominio de la materia, con experiencia docente.</p>																																					



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Edición Gráfica I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología en Edición Gráfica II.

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teórico-prácticos de la edición gráfica digital para aplicarlos en el desarrollo y producción de diversos documentos digitales.

Objetivos específicos:

1. Aplicará conceptos teóricos provenientes de diversas disciplinas especializadas en la comunicación visual, en el uso de la tecnología digital para la manipulación e implantación de un proceso creativo.
2. Reconocerá las cualidades fundamentales de las diferentes aplicaciones para la edición digital que favorezcan el uso eficaz de los recursos.
3. Estudiará los procedimientos convenientes en el manejo de información para lograr resultados profesionales con precisión y fluidez.
4. Desarrollará un pensamiento lógico y una habilidad manual en el uso de la tecnología digital.
5. Reflexionará en torno a los procesos de Investigación-Producción en la edición gráfica.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Configuración de un documento	4	12
2	El documento digital y el formato de papel	4	12
3	Tipografía	4	12
4	Fuente digital para la formación del texto	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Configuración de un documento</p> <p>1.1 La configuración de un documento.</p> <p>1.1.1 Preferencias adecuadas para la planificación, el diseño y la generación de páginas.</p> <p>1.1.2 Reglas y unidades de medida. (Páginas y pliegos, páginas maestras. Capas).</p> <p>1.1.3 Cuadrículas y guías. Guías inteligentes.</p> <p>1.1.4 Numeración de páginas, capítulos y secciones.</p> <p>1.1.5 Los trazados y marcos. Marcos de texto y de gráficos.</p> <p>1.2 Trabajo con documentos y plantillas</p> <p>1.2.1 Abrir, guardar y exportar en diferentes formatos</p> <p>1.3 El espacio de trabajo, herramientas, ventanas, paneles, menús y atajos.</p> <p>1.3.1 Panel control y menús contextuales.</p> <p>1.3.2 Gestión de ventanas y paneles.</p> <p>1.3.3 Cuadro de herramientas.</p> <p>1.4 Aprovechamiento del monitor.</p> <p>1.4.1 Resolución de entrada.</p>
2	<p>El documento digital y el formato de papel</p> <p>2.1 Formatos de papel.</p> <p>2.1.1 Hoja y pliego carta.</p> <p>2.1.2 Hoja y pliego oficio.</p> <p>2.1.3 El sistema normalizado (Iso 216).</p> <p>2.1.4 El ternario y otros rectángulos.</p> <p>2.2 Formación de archivos.</p> <p>2.2.1 Archivos.</p> <p>2.2.2 Rebases.</p> <p>2.2.3 Marcas.</p> <p>2.2.4 Salidas.</p> <p>2.3 Tipos de archivo.</p> <p>2.3.1 Archivos nativos.</p> <p>2.3.2 Archivos de formato.</p> <p>2.3.4 Archivos portables.</p> <p>2.4 Tipos de original.</p> <p>2.4.1 Línea.</p> <p>2.4.2 Separación de color.</p> <p>2.4.3 Selección de color.</p>
3	<p>Tipografía</p> <p>3.1 Formato y composición del texto.</p> <p>3.1.1 Formato de carácter y de párrafo. Puntaje e interlínea.</p> <p>3.1.2 Alineación o justificación de texto. Justificación vertical de texto en un marco.</p> <p>3.1.3 Copia de atributos de texto (cuentagotas).</p> <p>3.1.4 Cambio automático de mayúsculas y minúsculas.</p> <p>3.1.5 Ajuste manual y automático de separación por sílabas.</p> <p>3.1.6 Tabulaciones y sangrías.</p> <p>3.1.7 Viñetas y numeración. Cambio, adición o eliminación de viñetas.</p>

4	<p>Fuente digital para la composición de texto</p> <p>4.1 Tipografía digital.</p> <p>4.1.1 TrueType.</p> <p>4.1.2 PostScript.</p> <p>4.1.3 OpenType.</p> <p>4.1.4 OpenType Pro.</p> <p>4.2 Administrador de fuentes.</p> <p>4.2.1 Instalación, activación y organización de fuentes.</p> <p>4.2.3 Caracteres especiales y glifos alternativos.</p> <p>4.2.4 Uso de comillas e inserción de espacios en blanco.</p> <p>4.3 Adición de texto a marcos.</p> <p>4.3.1 Importar o colocar, pegar y arrastrar texto.</p> <p>4.3.2 Enlace y desenlace de marcos de texto.</p> <p>4.4 Selección y modificación de texto.</p> <p>4.4.1 Visualización de caracteres ocultos (no imprimibles).</p> <p>4.4.2 El uso del editor de textos.</p> <p>4.4.3 Búsqueda y cambio de fuentes, glifos u objetos.</p> <p>4.4.4 Revisión ortográfica e idiomática.</p> <p>4.4.5 Manejo y edición de diccionarios.</p> <p>4.5 Notas al pie de página.</p> <p>4.5.1 Creación, cambios y opciones de numeración y formato en las notas.</p> <p>4.5.2 Opciones de composición, eliminación y trabajo con texto.</p>
---	---

Bibliografía básica:

- Bann, D. (2008). Actualidad en la producción de artes gráficas. España: Blume.
- Blasco, L. (2011). Sobre impresión. De la pantalla al papel y viceversa. Madrid: Index Book.
- Ellison, A. (2008). Tipografía digital. Barcelona: Parramón.
- García, J. y Rodríguez J. (2005). Materiales de producción. Madrid: Aral.
- Gatter, M. (2010). Production for Print. UK: Laurence King.
- Gatter, M. (2011). Manual de impresión para diseñadores gráficos. Barcelona: Parramón.
- Haslam, A. (2011). Lettering. UK: Laurence King.
- Haslam, A. (2011). Lettering: Manual de producción y diseño. Madrid: Gustavo Gili.
- Walsh Macario, J. (2009). Graphic Design Essentials: Skills, Software and Creative Solutions. UK: Laurance King Publishing.
- Mason, D. (2008). Materiales y procesos de impresión. Madrid: GG.
- Pipes, A. (2009). Production for Graphic Designers (5th edition). UK: Laurance King Publishing.
- Zappaterra, Y. (2001). Digital Lab: Print & Electronic Design. UK: Rotovision.

Bibliografía complementaria:

- Baldwin, J. (2007). Comunicación Visual. Barcelona: Parramón.
- Carballar, J.A. (2011). Twitter marketing personal y profesional. Madrid: Rc Libros.
- Clark, R. y Mayer R. (2011). E-Learning and the science of instruction. México: Pfeiffer.
- Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón.
- Ganz, N. (2010). Graffiti Arte urbano de los cinco continentes. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jardí, E. (2012). Pensar con imágenes (1ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Johnson, J. (2010). Designing with the mind in mind simple guide to understanding user interface design rules. USA: Morgan Kaufmann.
- Tomé, P. (2011). Conecta! La empresa en la red social. España: Libros de cabecera.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	()
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Iconicidad y Entornos I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología en Iconicidad y Entornos II

Objetivo general:

Analizar y explorar los fundamentos prácticos de las estructuras con base en el vector en diseño bidimensional para su aplicación en proyectos de diseño en el área de Iconicidad y entornos.

Objetivos específicos:

1. Explorar las posibilidades del diseño bidimensional en diversos materiales y sistemas de reproducción.
2. Practicar el uso de recursos tecnológicos como herramienta para el diseño bidimensional sustentable.
3. Plantear soluciones gráficas bidimensionales en el diseño de productos comerciales.
4. Diseñar y desarrollar proyectos de diseño bidimensional en diversos soportes.
5. Fomentar el análisis reflexivo y comparativo para determinar la información requerida en cada soporte.
6. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en iconicidad y entornos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La gráfica bidimensional digital	4	12
2	Soluciones bidimensionales en vectores	4	12
3	Aplicaciones bidimensionales en vectores	4	12
4	Análisis de la gráfica bidimensional aplicada	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La gráfica bidimensional digital 1.1 Papel 1.2 Cristal 1.3 Metal 1.4 Otros
2	Soluciones bidimensionales en vectores 2.1 Zonas de trabajo y resolución 2.2 Aplicación de color, texturas e iluminación 2.3 Paletas de color canales y filtros 2.4 Soluciones de salida y formato
3	Aplicaciones bidimensionales en vectores 3.1 Plano/paneles 3.2 Estructura 3.3 Volumen 3.4 Presentación 3.5 Áreas de aplicación
4	Análisis de la gráfica bidimensional aplicada 4.1 El diseño actual, sus elementos, lenguaje, impacto. 4.2 Aplicación unitaria 4.3 Campaña 4.4 Diversas aplicaciones comerciales

Bibliografía básica:

Favre, J. (1979). Color and und et communication. Zurich: ABC.
 Frascara, J. (2006). El poder de la imagen reflexiones sobre comunicación visual ilustrado. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
 Gavin, A. (2011). Bases del diseño gráfico: enfoque y lenguaje. España: Parramón.
 Gordon, B. (2007). Manual de diseño gráfico digital. España: Gustavo Gili.
 Healey, M. (2008). ¿Qué es el Branding? Madrid: Gustavo Gili.
 Jardi, E. (2012). Pensar con imágenes. España: Gustavo Gili.
 Kühne, G. (2000). Envase y embalajes de plástico. Barcelona. Gustavo Gili.
 Lupton, E. (2009). Diseño gráfico: nuevos fundamentos. España: Gustavo Gili.
 Rivers, C. (2012). Nueva impresión tipográfica. España: Gustavo Gili.
 Robertson, G. (1993). Food Packaging, Principles and Practices. USA: CRC Press.
 Tornquist, C. (2008). Color y luz. Teoría y práctica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Valderrey, P. (2010). Técnicas de segmentación de métodos. España: Sterbook.
 Wong, W. (2006). Principios del diseño en color. España: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Azur Corporation. (2009). Renewal open graphics. Japon: Azur Corporation.
 Dalquie, C. (2009). Shop graphics. México: index book.
 Elam, K. (2012). Sistemas reticulares: principios para organizar la tipografía. España: GG.
 Frutiger, A. (1981). Signos, símbolos, marcas señales. Barcelona: Gustavo Gili.
 Hodgson, M. (2010). Recycling and redesigning logos: a designer's guide to refreshing and rethinking design. USA: Rockport Publishers.
 Hyland, A. (2011). Símbolos. España: GG.
 Kandinsky, W. (1996). Punto y línea sobre el plano. Barcelona: Paidós.

<p>Leblanc, N. (2012). Signs, symbols, pictograms. Alemania: Feierabend. Macphee, J. (2008). Reproduce & revolt = reproduce y rebélate. USA: Soft Skull Press. Meckler, W. (2007). Recetario de diseño gráfico: propuestas, combinaciones y soluciones. España: GG. Mena, J. (2010). Sensacional de diseño mexicano ¡plus mejorado! México: Oceano. Nickel, K. (2011). Ready to print: handbook for media designers. Alemania: Die Gestalten Verlag. Taki, A. (2009). Relaxing graphics: warm, calm, exhilarating. Japón: PIE Books; Bilingual.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>()</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>()</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	(x)	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	()	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>()</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	(x)																																				
Seminarios	()																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	()																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)																																				
Prácticas de campo	()																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()																																				
Exámenes parciales	(x)																																				
Examen final escrito	(x)																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	()																																				
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente en el área de iconicidad y entornos.</p>																																					



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos y las aplicaciones prácticas de la animación, el lenguaje audiovisual y el proceso de producción de animaciones tradicionales y digitales para producir proyectos de imágenes en movimiento aplicando técnicas tradicionales y principios de postproducción digital.

Objetivos específicos:

1. Estudiar los principios básicos de la óptica que permiten la fragmentación del movimiento.
2. Analizar y aplicar los principios de animación bidimensional y tridimensional.
3. Analizar y aplicar programas de creación y manejo digital de imágenes.
4. Desarrollar el proceso creativo de una producción animada.
5. Combinar las posibilidades de las técnicas tradicionales, la animación y postproducción digital en un proyecto de animación.
6. Fomentar las capacidades de selección de técnicas de animación acorde con las necesidades de proyectos específicos.
7. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en medios audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Historia de la animación	3	9
2	El proceso de producción audiovisual	3	9
3	Animación análogo-digital	3	9
4	Animación con arena	3	9
5	Cut out	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Historia de la animación 1.1 El fenómeno de la imagen en movimiento. 1.2 Análisis y construcción de mensajes con elementos audiovisuales. 1.3 Antecedentes de la animación digital. 1.4 Software para la edición de secuencias.
2	El proceso de producción audiovisual 2.1 Fundamentos del lenguaje audiovisual. 2.2 Principios de animación. 2.3 La construcción del lenguaje visual. 2.3.1 El discurso cinematográfico. 2.3.2 El lenguaje audiovisual. 2.3.3 El montaje. 2.4 El proceso de producción audiovisual. 2.4.1 Guión literario. 2.4.2 Guión técnico. 2.4.3 Story-board. 2.4.4 Plan de producción. 2.5 Apoyo digital para la pre, pro y postproducción.
3	Animación análogo-digital 3.1 Fundamentos de la técnica. 3.2 Flip-book. 3.3 Secuencia en dibujo animado. 3.3.1 Diseño de secuencia. 3.3.2 Producción. 3.3.3 Dibujo en mesa de luz. 3.4 Integración análogo-digital.
4	Animación con arena 4.1 Diseño y producción de animación en arena. 4.2 Armado de secuencia animada. 4.3 Apoyo digital.
5	Cut Out 5.1 Técnica de recorte. 5.2 Diseño de animación de recorte tradicional. 5.3 Producción de una animación en recorte digital.

Bibliografía básica:

- Albert, P. y Tudesq, A. (1982). Historia de la radio y la televisión. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Rama.
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós.
- Choi, J. (2005). Animación de personajes con Maya. España: Anaya.
- Chris, M. A. (2006). A History of Video Art. Londres: Berg Publishers.
- Cohen, J. (1969). Sensación y percepción auditiva y de los sentidos menores. México: Trillas.
- Collin, S. (1996). Diccionario de Multimedia. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill.
- González, R. (2003). Manual para la realización de Storyboards. Universidad Politécnica de Valencia.
- Linares, M. (1983) El Guión. Elementos, formatos y estructuras. México: UAM-Xochimilco.

Obach, X. (2001). Educación para la Comunicación. Televisión y Multimedia. Máster de Televisión Educativa. Madrid: UCM / Corporación Multimedia.

Sánchez, G. (2010). Guía para los animados. Animación tradicional con ayuda de herramientas digitales. México: Secretaría de Turismo, Cultura y Cinematografía del Gobierno del Estado de Veracruz de Ignacio de la Llave e Instituto Mexicano de Cinematografía.

Simon, M. (2009). Storyboards: cómo dibujar el movimiento. Barcelona: Omega.

Wells, P. (2007). Fundamentos de la animación. España: Parramón.

White, T. (2009). How to make animated films: Tony White's complete master class on the traditional principles. New York: Faber and Faber.

Williams, R. (2001) The Animators Survival Kit. New York: Faber and Faber.

Bibliografía complementaria:

Cobo Yera, A. (2007). Manual avanzado de HTML. España: Vision Libros.

Gauchat, J. D. (2012). El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. España: Marcombo.

Glenwright, J. (2001). www.layout: cómo diseñar y componer sitios web. México: Ediciones G. Gilli.

Aurrecochea, J. (2004). El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación. México: Cineteca Nacional.

Gubert, R. (2008). La Mirada Opulenta. España: Gustavo Gilli.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		1	3
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Ninguna. Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración II
Objetivo general: Analizar los fundamentos teórico-prácticos de la ilustración digital como una técnica para desarrollar proyectos de diseño gráfico, aplicando los procesos de producción adecuados acorde con las metodologías propias de la ilustración.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicar los fundamentos de ilustración análoga en el campo digital. 2. Analizar los estilos digitales contemporáneos, sus principales representantes y su pertinencia en el campo del diseño. 3. Aplicar metodologías de diseño en procesos de producción de ilustración digital para soportes de diseño gráfico. 4. Promover la reflexión en torno a los procesos de Investigación-Producción en ilustración digital.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Estilos de la ilustración digital	5	15
2	Ilustración contemporánea	5	15
3	Ilustración digital	6	18
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Estilos de la ilustración digital 1.1 Ilustración digital. 1.1.1 Características. 1.1.2 Formatos. 1.2 Estilos formales de la ilustración digital. 1.3 Soluciones técnicas para la ilustración digital. 1.4 Salida e impresión.
2	Ilustración contemporánea 2.1 Definición y estilo. 2.2 Principales representantes. 2.3 Investigación gráfica. 2.4 Propuesta visual.
3	Ilustración digital 3.1 Proceso de elaboración. 3.1.1 Boceto 3.1.2 Correcciones 3.1.3 Selección de estilo 3.2 Selección de formatos. 3.2.1 Tamaño. 3.2.2 Resolución. 3.2.3 Modo de color. 3.3 Composición. 3.4 Salida de impresión.

Bibliografía básica:

3dtotal.com (2009). Digital painting techniques: practical techniques of digital art masters. Reino Unido: Taylor & Francis.
 Escribano, J. (2011). Vender en internet: las claves del éxito. España: Grupo Anaya Comercial.
 Evening, M. (2011). Photoshop CS5 para fotógrafos: avanzado. España: Anaya multimedia- Anaya interactiva.
 Fabry, G. y Cormack, B. (2006). Anatomy for Fantasy Artists. Singapore: Barrons.
 Lewis, B. (1997). Introducción a la ilustración. México. Trillas.
 Loomis, A. (2001). Figure drawing for all its worth. New York: The Viking press.
 Loomis, A. (2011). Fun with a pencil. España: Anaya multimedia-Anaya interactiva.
 Mediaactive. (2011). Manual de illustrator CS5. México: Alfa omega grupo editor.
 Williams, R. (2012). The Animators Survival Kit. New York: Faber and Faber.

Bibliografía complementaria:

Hamm, J. (1987). Cartooning. The head and figure. EUA: Perigee book.
 Heart, C. (2008). Cartooning. The ultimate character design book. EUA: Sixth & Spring Books.
 Lippincott. G. (2007) The Fantasy Illustrator's Technique Book. EUA: Quarto Inc.
 Mattingly, D. (2001). The Digital Matte Painting Handbook. Canada: Sybex.
 Zeegen, L. (2008). Ilustración digital, una clase magistral de creación de imágenes. Colombia: Promopress.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en TIC y como docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Fotografía I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Investigación-Producción, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología en Fotografía II.

Objetivo general:

Analizar y experimentar con las posibilidades de los procesos en la manipulación de la imagen electrónica, para seleccionar las formas de reproducción más adecuadas del sistema digital de acuerdo con las necesidades específicas en proyectos de comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar el concepto general de la resolución fotográfica, su visualización y el tamaño de su reproducción final.
2. Conceptualizar el manejo del color en soportes electrónicos, su naturaleza, sus variables y problemáticas en cámara monitor e impresión.
3. Manipular los archivos de las cámaras fotográficas para la construcción de imágenes en programas de edición o revelado digital.
4. Analizar las ventajas y alcances de la manipulación digital mediante el uso de software de edición, revelado digital y efectos especiales.
5. Evaluar los requerimientos tecnológicos para el desarrollo de proyectos.
6. Promover la reflexión en torno a los procesos de Investigación-Producción en Fotografía.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Resolución fotográfica digital	4	12
2	Control de color en fotografía digital	4	12
3	Imágenes compuestas y técnicas de procesado digital	4	12
4	Opciones de salida para proyectos de manipulación digital	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Resolución fotográfica digital 1.1 Conversión del proceso analógico a digital. 1.2 Concepto de interpolación. 1.3 Reajuste de la definición de salida. 1.4 Pruebas de impresión.
2	Control de color en fotografía digital 2.1 Sistemas de color. 2.1.1 RGB aditivo. 2.1.2 CMYK sustractivo. 2.1.3 PANTONE. 2.2 Calibración del equipo, entre monitor, cámara e impresión. 2.3 Revelado del negativo digital.
3	Imágenes compuestas y técnicas de procesado digital 3.1 Creación del documento, ajustes generales y particulares. 3.2 Manejo de los planos fotográficos mediante el uso de capas. 3.3 Inserción y manejo de texto. 3.4 Ajustes tonales. 3.4.1 Creación de luces y sombras. 3.4.2 Reducción de ruido en el color. 3.4.3 Suavizado de luminancia y enfoque. 3.5 Técnicas de retoque. 3.5.1 Aspecto técnico. 3.5.2 Aspecto estético. 3.5.3 Aspecto cosmético. 3.6 Recreación de efectos especiales y artísticos.
4	Opciones de salida para proyectos de manipulación digital 4.1 Adecuación del archivo de imagen en función del tipo de salida necesaria. 4.2 Pruebas de color base en la calibración del buró de servicio. 4.4 Impresión en papel fotográfico, montaje y exhibición. 4.5 Variables de sistemas de impresión. 4.6 Preparación de imágenes para su visualización en línea o interactividad.

Bibliografía básica:

- Andrews, P. (2009). Manual del revelado RAW de la toma a la imagen final. Barcelona: Omega.
- Ang, T. (2001). La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes. México: Blume, Ramón Llaca y Cía., S. A.
- Carlson, J. (1999). Diseño páginas web color. Barcelona: Gustavo Gili.
- Daly, T. (2002). The digital printing handbook. Londres: Argentum.
- Farace, J. (2001). Captura de imágenes. Barcelona: Index Book.
- Farace, J. (2001). Impresión de imágenes. Barcelona: Index Book.
- Giannetti, C. (2002). Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Barcelona: Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot.
- Guasco, I. (2008). El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica. Argentina: Colección Manuales.
- Luck, S. (2007). Técnicas de luz y filtros con Photoshop. Barcelona: Colección básica de fotografía digital.
- Maldonado, T. (1994). Lo real y lo virtual. Barcelona, España: Gedisa.
- Stelzer, O. (1981). Arte y fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Alvarez, E. (2006). El proceso digital de la imagen. España: Anaya.
 Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. Acción paralela, 5. España: Edipo.
 Briggs, A.y Burke, P. (2008). De Gutenberg a Internet. México: Taurus.
 Child, J. (2008). Introducción a la fotografía creativa. España: Ediciones Anaya Multimedia
 Ewen, S. (1991). Todas las imágenes del consumismo. La política del estilo en la cultura contemporánea. México: Conaculta/Grijalbo.
 Machado, A. (2000) El paisaje mediático. Buenos Aires: Del Rojas UBA.
 Ministerio de Cultura de España. (2006). Exposiciones temporales. Organización, gestión, coordinación. España: Secretaría General Técnica.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Dibujo I

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
		4	64
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Dibujo II.

Objetivo general:

Identificar la relación teórico-metodológica entre el dibujo análogo tradicional y la producción de dibujo digital, para derivar dichas relaciones o similitudes en la investigación-producción de dibujo en soportes digitales.

Objetivos específicos:

1. Identificar las principales herramientas utilizadas para la producción de dibujo digital.
2. Identificar las relaciones metodológicas entre el dibujo digital y el tradicional.
3. Analizar el contexto teórico-conceptual del acto del dibujo.
4. Producir ejercicios prácticos de dibujo en soportes digitales.
5. Distinguir diferentes estilos de dibujo digital.
6. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en dibujo digital.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El pensamiento del dibujo digital	2	6
2	Asociación metodológica entre dibujo tradicional y digital	2	6
3	El acto del dibujo en el soporte virtual	4	12
4	La investigación-producción de dibujo digital	4	12
5	La expresión digital	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	El pensamiento en el dibujo digital 1.1 El dibujo como forma de pensamiento. 1.2 El dibujo digital como extensión del pensamiento. 1.3 Pensamiento y entorno virtual. 1.4 La representación virtual. 1.5 Psicología cognitiva y el acto del dibujo.
2	Asociación metodológica entre dibujo tradicional y digital 2.1 Aproximación al método en el dibujo tradicional. 2.2 El pensamiento como eje metodológico para el dibujo. 2.3. La observación y la percepción del objeto. 2.4 La visualización y la concreción del objeto en el soporte digital 2.5 La técnica del dibujo.
3	El acto del dibujo en el soporte virtual 3.1 El acto del dibujo. 3.2 La imagen virtual. 3.3 Manipulación del espacio virtual 3.4 El espacio virtual, transfiguración de la imagen.
4	La investigación-producción de dibujo digital 4.1 Exploración del espacio virtual. 4.2 La investigación-producción de dibujo digital. 4.3 Sistematización metodológica de los procesos de dibujo digital.
5	La expresión digital 5.1 El dibujo expresivo. 5.2 La narrativa del dibujo digital. 5.3 Tendencias globales. 5.4 Impacto y posibilidad.

Bibliografía básica:

- Berck, J. (2004). Animation art. From pencil to pixel, the history of cartoon, anime and CGI. New York: Harper Collins Publishers.
- Cámara, S. (2004). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
- Choi, J. (2005). Animación de personajes con Maya. España: Anaya.
- García, R. (1995). La magia del dibujo animado. Madrid: Mario Ayuso Editor.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980). La técnica de los dibujos animados. España: Editorial Omega.
- Laybourne, K. (1998). The animation book. New York: Three Rivers Press.
- Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
- Quinn, J. (2010) Dibujo para animación, España: Hermann Blume.
- Rodríguez, M. (2002). Animación, una perspectiva desde México. México: CUEC/UNAM.
- Saenz Valiente, R. (2006). Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Argentina: De la flor.
- Whitaker, H. (2009). Timing for animation. UK: Focal Press.
- White, T. (2010). Animación. Del lápiz al pixel. España: Omega.
- Wiedemann, J. (2007). Animation now! 25 TH. Alemania: Taschen.

Bibliografía complementaria:

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
 Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
 Melissinos, C. (2012). The Art of Video Games. USA: Watson Gupthill.
 Muybridge, E. (1985). Horses and other animals in motion. USA: Dover Publication.
 Muybridge, E. (2004). The human figure in motion. Inglaterra: Phaidon.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
 Simon, M. (2003). Producing independent 2D character animation. USA: Elsevier Science
 Solariski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Age Art Techniques for Winning Video Game Art. USA: Watson Gupthill.
 Webster, C. (2005). Animation: the mechanics of motion. UK: Focal Press.
 White, T. (2009). How to make animated films. USA: Elsevier Focal Press.
 Williams R. (1990). Animators survival kit. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	(x)
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminario de Protocolos de Investigación

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Identificar y aplicar los conocimientos teórico-conceptuales a partir de una metodología de investigación que posibilite elaborar un protocolo de investigación vinculado con los proyectos de diseño generados en los laboratorios integradores y laboratorios de diseño.

Objetivos específicos:

1. Analizar los fundamentos para la elaboración de un protocolo de investigación.
2. Definir un tema de investigación generado a partir de los proyectos trabajados en los Laboratorios de Diseño y de Tecnologías.
3. Integrar un protocolo de investigación mediante la aplicación de una metodología y un proceso creativo.
4. Elegir y definir las fuentes de investigación y las actividades prácticas para el proceso creativo.
5. Seleccionar los recursos técnicos y tecnológicos que favorezcan la elaboración del protocolo y el desarrollo de la investigación.
6. Diseñar y aplicar esquemas conceptuales y gráficos para organizar y jerarquizar los contenidos de análisis y síntesis utilizados en la elaboración del protocolo.
7. Diseñar y elaborar un cartel del protocolo de investigación.
8. Estructurar un resumen escrito del tema de investigación planteado en el protocolo.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Aproximación al tema de investigación.	4	4
2	Fases del protocolo de investigación.	4	4
3	Métodos y técnicas de investigación.	4	4
4	Desarrollo de propuesta visual y conceptual (protocolo).	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Aproximación al tema de investigación.</p> <p>1.1 Conocimiento lineal / conocimiento multidimensional.</p> <p>1.2 Aproximación analítica / aproximación holística.</p> <p>1.3 Simplicidad / complementariedad.</p> <p>1.4 Causalidad lineal / causalidad de bucle.</p> <p>1.5 Esquematización de las diversas aproximaciones al conocimiento.</p>
2	<p>Fases del protocolo de investigación.</p> <p>2.1. Diseño de la investigación.</p> <p> 2.1.1 Planteamiento del problema.</p> <p> 2.1.2 Justificación.</p> <p> 2.1.3 Objetivos.</p> <p> 2.1.4 Hipótesis.</p> <p> 2.1.5 Selección de técnicas.</p> <p>2.2. Estructuración de tema</p> <p> 2.2.1 Modelos</p> <p> 2.2.3 Esquemas o índices.</p> <p>2.3. Fuentes preliminares.</p> <p>2.4. Agenda o ruta crítica.</p> <p>2.5. Propuesta visual: esquematización de ruta crítica.</p>
3	<p>Métodos y técnicas de investigación.</p> <p>3.1. Método deductivo / inductivo.</p> <p>3.2. Recopilación y selección de material documental</p> <p> 3.2.1 Bibliográfico.</p> <p> 3.2.2 Hemerográfico.</p> <p> 3.2.3 Audiovisual.</p> <p> 3.2.4 Videográfico.</p> <p> 3.2.5 Iconográfico.</p> <p>3.3. Organización de fuentes de investigación (normas APA).</p> <p>3.4. Consulta en fuentes electrónicas.</p> <p>3.5. Propuesta visual: creación de imágenes y gráficos para el proyecto de investigación.</p>
4	<p>Desarrollo de propuesta visual y conceptual (protocolo).</p> <p>4.1. Esquematización de protocolo de investigación.</p> <p>4.2. Organización visual y creativa de la estructura conceptual del protocolo de investigación.</p> <p> 4.2.1 Cuadros sinópticos.</p> <p> 4.2.2 Esquemas.</p> <p> 4.2.3 Gráficos e imágenes.</p> <p>4.3. Diseño y elaboración de cartel del protocolo de investigación.</p> <p>4.4. Elaboración del informe-resumen escrito sobre el tema del protocolo (monografía).</p>

Bibliografía básica:

Baena, G. (2002). Instrumentos de investigación. México: Editores Mexicanos Unidos.
 Baena, G. (2006). Manual para elaborar trabajos de investigación documental. México: Editores Mexicanos Unidos.
 Chávez Mayol, H. (2004). Complejidad, arte y signo: una metodología interdisciplinaria. En interdisciplina escuela y arte. Antología Tomo I (pp. 147-164). México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
 Esteve de Quesada, A. (2001). Creación y proyecto. Valencia: Colección Formas Plásticas.
 Garza, A. (1972). Manual de técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales. El Colegio de México. México.
 Hernández, B. (1994). Metodología de la investigación. Colombia: McGraw Hill.
 Hernández, R. (2003). Metodología de la investigación. Mc Graw Hill. México.
 Hernández, R., Fernández, C. y Baptista Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación (3ra ed.). México: McGraw Hill.
 Lakatos, I. (1989). La metodología de los programas de investigación científica. Madrid: Alianza Editorial. Mancuso, H.R. (1999). Metodología de la investigación en ciencias sociales. Lineamientos teóricos y prácticos de semioepistemología. Barcelona: Paidós.
 Popper, K. (1983). Conjeturas y refutaciones. El desarrollo del conocimiento científico. Barcelona: Paidós.
 Rodríguez, L. (2006). Diseño, estrategia y táctica. Siglo veintiuno editores.
 Tamayo, M. (1991). El proceso de la investigación científica. Fundamentos de investigación con manual de evaluación de proyectos (2da ed.). México: Limusa.
 Zorrilla Arena, S. (2007). Introducción a la metodología de la investigación. México: Océano.

Bibliografía complementaria:

Cea d'Ancona A. (1997). Métodos y Técnicas de Investigación Cuantitativa. Madrid: Síntesis.
 Costa, J. (1998). La esquemática. Visualizar la información. Editorial Paidós. España.
 Heinelt, G. (1979). Maestros creativos. Alumnos creativos. Editorial Kapelusz. Buenos Aires.
 Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. Editorial Paidós. España.
 Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, Sociología, Antropología, Ciencias de la Comunicación con experiencia docente y en la elaboración de proyectos y protocolos de investigación y dirección de tesis.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Teoría de la Comunicación

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar las relaciones existentes entre la sociedad, la cultura y los medios, con base en las distintas perspectivas teóricas y metodológicas de la comunicación, para elaborar mensajes que puedan distribuirse en una variedad de medios de comunicación de acuerdo con las demandas y necesidades sociales.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las modalidades de expresión y relación entre las diferentes dimensiones que intervienen en la comunicación humana, para abordar la problemática comunicativa de una forma integral. 2. Analizar las modalidades de interacción propias de los distintos tipos de comunicación y sus respectivas implicaciones en las relaciones humanas. 3. Analizar el aspecto social de la comunicación en la complejidad de su contexto espacio-temporal para comprender sus diferentes manifestaciones. 4. Identificar los supuestos teóricos y los recursos metodológicos de las diferentes corrientes, enfocándose en el uso de los medios y los efectos que éstos producen en su audiencia.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La comunicación humana	2	2
2	Aspectos sociales de la comunicación	2	2
3	Aspectos psicológicos de la comunicación	4	4
4	Aspectos culturales y mediáticos de la comunicación	4	4
5	Teorías comunicativas	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La comunicación humana 1.1 Proceso de comunicación. 1.1.1. Elementos. 1.1.2. Funciones. 1.2. Modelos. 1.3 Corrientes y teorías. 1.4 Tipos de comunicación y características.
2	Aspectos sociales de la comunicación 2.1 Construcción social de la realidad. 2.2 Sociedad y cultura de masas. 2.3 Sociedad y globalización. 2.4 Sociedad de la información.
3	Aspectos psicológicos de la comunicación 3.1 Teoría hipodérmica. 3.2 Funcionalismo. 3.3 La hipótesis de agenda-setting.
4	Aspectos culturales y mediáticos de la comunicación 4.1 Escuela de Palo Alto. 4.2 Interaccionismo simbólico. 4.3 Escuela de Frankfurt y teoría crítica. 4.4 Escuela de Birmingham.
5	Teorías comunicativas. 5.1 Teoría de la información. 5.2 Semiótica.

Bibliografía básica:

De Fleur, M. (2001). Teoría de la comunicación de masas. España: Paidós.
 Fernández, C. (2009). Teorías de la comunicación. México: Mc Graw-Hill.
 Martín Algarra, M. (2003). Teoría de la comunicación, una propuesta. Madrid: Tecnos.
 Martín Serrano, M. (2008). Teoría de la comunicación: La comunicación, la vida y la sociedad. España: Mc Graw-Hill.
 Muñoz, B. (2005). Cultura y comunicación: Introducción a las teorías contemporáneas. España: Fundamentos.
 Prieto, D. (1994). Diseño y comunicación (colec. Diálogo Abierto). México: Ediciones Coyoacán.
 Vázquez, M. (2000). Historia de la comunicación social. Madrid: Random House Mondadori.
 Wolf, M. (2002). La investigación de la comunicación de masas. España: Paidós.

Bibliografía complementaria:

Carrascosa, J. (2003). Información/comunicación. Madrid: Arcadia.
 Castells, M. (2009). Comunicación y Poder. Madrid: Alianza.
 Cornejo, I. y Guerrero, M. (cords.). (2011). Investigar la comunicación en el México de hoy. México: Universidad Iberoamericana.
 Mattelart, A. y Mattelart, M. (1997). Historia de las teorías de la comunicación. Barcelona: Paidós.
 Paoli Bolio, J. A. (2002). Comunicación publicitaria. México: Ed. Trillas.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto de innovación	()
Prácticas de campo	()	Elaboración de materiales teórico-prácticos	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Consulta a sitios de Internet	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Arte y Diseño en Mesoamérica

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico Social	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Observar, identificar y analizar las características de la comunicación visual en Mesoamérica para fomentar el desarrollo de conocimientos sobre las técnicas, estilos, discursos e intencionalidades comunicativas que se desarrollaban durante este periodo, de acuerdo con el contexto temporal y geográfico de las diferentes culturas precolombinas.

Objetivos específicos:

1. Analizar el contexto histórico y geográfico de las culturas productoras de arte y diseño de la América precolombina.
2. Identificar las características y la influencia mutua entre los pueblos precolombinos para analizar las manifestaciones artísticas que éstos producían y su papel en el contexto cultural de Mesoamérica.
3. Asociar el contexto con la forma y el contenido de la producción gráfica como elementos determinantes de la comunicación visual entre los pueblos precortesianos.
4. Promover el desarrollo de una memoria visual analítica.
5. Reconocer el papel del vínculo forma-contenido en el diseño y la comunicación gráfica.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción al mundo precolombino	8	0
2	Unidad ideológica y diversidad cultural en Mesoamérica	8	0
3	Periodo mágico rural (Preclásico)	8	0
4	Periodo teocrático urbano (Clásico)	8	0
5	Periodo de los estados militares (Posclásico)	8	0
6	Sudamérica precolombina: contexto y producción visual	8	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción al mundo precolombino. 1.1 Áreas, regiones y horizontes culturales. 1.2 Rasgos comunes de los pueblos de la Mesoamérica precolombina.
2	Unidad ideológica y diversidad cultural en Mesoamérica. 2.1 Formas culturales como producto del contexto histórico y geográfico. 2.2 Idea de pueblo: comunicación y significado.
3	Periodo mágico rural (Preclásico). 3.1 Olmecas: la cultura madre de Mesoamérica. 3.2 Altiplano Central. 3.2.1 Cuicuilco. 3.2.2 Tlatilco. 3.2.3 Copilco. 3.2.4 Zacatenco. 3.2.5 Tlapacoya.
4	Periodo teocrático urbano (Clásico). 4.1 Totonacas y Huastecos. 4.2 Teotihuacanos. 4.3 Zapotecas. 4.4 Mayas quiché.
5	Periodo de los estados militares (Posclásico). 5.1 Mixtecos. 5.2 Toltecas. 5.3 Mayas-toltecas. 5.4 Mexicas.
6	Sudamérica precolombina: contexto y producción visual. 6.1 Rasgos comunes entre la comunicación visual mesoamericana y sudamericana. 6.2 Códigos, significados y contextos para distinguir el arte mesoamericano del sudamericano. 6.3 La diversidad visual en el mundo andino. 6.3.1 Chavín. 6.3.2 Paracas 6.3.3 Moche 6.3.4 Nazca 6.3.5 Pucara 6.3.6 Tihuanaco 6.3.7 Huari 6.3.8 Inca.

Bibliografía básica:

- Alcina, F. (1988). El arte precolombino. España: Akal.
 Alvear, C. (2002). Introducción a la historia del arte. México: Limusa-Noriega.
 Arochi, L. (1993). Ciudades del México prehispánico. México: Panorama.
 Barbier, J. (1997). Guía de arte precolombino. México: Museum Barbier-Mueller.
 Bernal, I. (1977). Formulación y desarrollo de Mesoamérica, Historia general de México. México: El Colegio de México.
 Bernal, I. (1982). Museo Nacional de Antropología de México. México: Aguilar.
 Brom, J. Para comprender la Historia. México: Nuestro Tiempo.

Cartagena, N. (1978). Por el camino de los Incas. Buenos Aires: Javier Vergara.

Carr-Gomm, S. (2003). Diccionario de arte a partir de sus símbolos. México: Grupo.

Castedo, L. (1972). Arte precolombino y colonial de la América Latina. España: Salvat.

Caudet, Y. (2002). Diccionario de mitología. España: Edimat.

Cosío, V. (1981). Historia General de México. México: El Colegio de México.

Cosío, V. (1983). Historia mínima de México. México: El Colegio de México.

Covarrubias, M. (1988). Arte indígena de México y Centroamérica. México: UNAM.

Duverger, C. (1987). El origen de los aztecas. México: Grijalbo.

De Riquer, M. Reportaje de la Historia. Barcelona: Planeta.

Varios. (1984). Enciclopedia de las Bellas Artes. México: Cumbre.

Fernández, J. (1990). Estética del arte mexicano: Coatlicue, el retablo de los reyes, el hombre, Instituto de Investigaciones Estéticas. México: UNAM.

Fernández, J. (1967). Mexican Art. Italia: Paul Hamlyn.

Flores, R. (1962). Historia general del arte mexicano. México: Hermes.

Gendrop, P. (1974). Historia de México. México: Salvat.

Gendrop, P. (1990). Arte prehispánico en Mesoamérica. México: Trillas.

Gendrop, P. (2001). Diccionario de Arquitectura Mesoamericana. México: Trillas.

García, M. (1984). México y sus gobernantes I. México: Porrúa.

Gendrop, P. (2000). Compendio de arte prehispánico. México: Trillas.

Kirchoff, P. (1982). Mesoamérica, sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales. México: Suplemento de la revista Los orígenes de México.

Manzanilla, L. y López, L. (1994). Historia Antigua de México. México: Porrúa.

Marquina, I. (1987). Arquitectura prehispánica. México: INAH.

Ordoño, C. (1985). Diccionario de antropología mesoamericana. México: Innovación S. A.

Piña, R. (1963). Ciudades arqueológicas de México. México: INAH.

Piña, A. Arquitectura prehispánica. México: UNAM-Dirección General de Difusión Cultural, Departamento de Humanidades.

Ráfols, J. (2001). Historia del arte. España: Óptima.

Toscano, S. Arte Precolombino de México y de América Central. México: Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM.

Sabloff, J. (1997). Las ciudades del México antiguo. México: Diana.

Sánchez, E. (2003). El arte precolombino. España: Promolibro.

Schobinger, J. (1997). Arte prehistórico de América. México: CNCA, Dirección Gral. de Publicaciones.

Sodi, D. (1983). Las grandes culturas de Mesoamérica. México: Panorama.

Toussaint, A. (1980). Resumen gráfico de la historia del arte en México. México: Gustavo Gili.

Westheim, P. (1970). Arte antiguo de México. México: ERA.

Westheim, P. (1962). La cerámica del México antiguo. México: Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM.

Westheim, P. (1985). Escultura y cerámica del México antiguo. México: Era.

Westheim, P. (1979). Los códices de México. México: INAH.

Willis, R. (2003). Diccionario universal de mitología. México: Grupo Editorial.

Bibliografía complementaria:

Abreu, E. (1957). Las leyendas del Popol Vuh, Argentina: Espasa-Calpe.

Acosta, J. Teotihuacan. México: guía oficial, Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Adams, R. (1989). Los orígenes de la civilización maya. México: Fondo de Cultura Económica.

Anónimo. (2006). Incas: una mirada a la historia. México: Época.

Anónimo. (1991). El Popol Vuh. México: Fernández Editores.

Anónimo. Libro de Chilam Balam de Chumayel. México: UNAM.

Anónimo. (1992). Visión de los vencidos. México: UNAM-Coordinación de Humanidades.

Bernal, I. (1975). Fundación de Tenochtitlán. México: Impresora Técnica Moderna

Bernal, I. (1968). El mundo Olmeca. México: Porrúa.

Arqueología Mexicana, Revista del Instituto Nacional de Antropología e Historia, 115 Vol.

Arqueología Mexicana. Instituto Nacional de Antropología e Historia, Edición Especial, 44 vol.

Carrozosa, F. y Chávez, X. (2003). Templo Mayor de Tenochtitlán. México: INAH.

Caso, A. y Gutiérrez T. (1965). El Deporte Prehispánico en México. Artes de México.

Casab, U. (1992). El juego de la bola de hule. México: Comisión Nacional del Deporte.

Caso, A. (1969). El tesoro de Monte Albán. México: INAH.

Cortés, H. (1957). Cartas de relación de la conquista de México. México: Espasa-Calpe.

Cossío del Pomar, F. (1969). El Mundo de los Incas. México: Fondo de Cultura Económica.

Davies, N. (1988). Los antiguos reinos de México. México: Fondo de Cultura Económica.

De Ajofrín, F. (1986). Diario del viaje a la Nueva España. México: SEP.

De la Fuente, B. (1973). Escultura monumental olmeca. México: Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM.

De la Fuente, B. (1977). Los hombres de Piedra: Escultura Olmeca. México: Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM.

De la Fuente, B. (1980). Escultura Huasteca en Piedra. México: Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM.

De la Fuente, B. (2003). La escultura Olmeca en la escultura prehispánica. México: CONACULTA.

Kisch, E. (1988). Descubrimientos en México. México: EOSA.

Fernández, J. y Mora, Á. (1981). México: historia de un pueblo. México: SEP Nueva Imagen.

Florescano, E. y Rojas, R. (1996). El ocaso de la Nueva España. México: Clío

García Moll, R. (1998). Tlatilco: de mujeres bonitas, hombres y dioses. México: CONACULTA.

Gendrop, P. (1983). Los estilos Río Bec, Chenes y Puuc en la arquitectura maya. México: UNAM.

Guilliem, S. Tlatelolco, guía gráfica. México: CONACULTA-INAH.

Gutiérrez, N. (1990). Códices de México. México: Panorama.

Krickerberg, W. (1971). Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas. México: Fondo de Cultura Económica.

Landa, D. (1971). Yo, Diego de Landa. México: Secretaría de Obras Públicas.

León, M. (1983). Los antiguos mexicanos. México: Fondo de Cultura Económica.

López, L. (1992). Xochicalco, el Lugar de la Casa de las Flores, en Cacaxtla, Xochicalco y Tula, E. Matos Moctezuma. México: Milano Jaca Books.

Maris, C. (1994). Diseño visual, introducción a las artes visuales. México: Trillas.

Martínez, C. (1967). Los mexicas. México: INAH.

Mason, J. (1969). Las antiguas culturas del Perú. México: Fondo de Cultura Económica.

Melgarejo, J. (1980). El código Vindovonensis. México: INAU Veracruzana.

Mesa, J. y Gisbert, T. (1979). Cultura de los Andes, Historia del Arte. México: Salvat.

Ocampo, E. (1999). Cómo reconocer el arte precolombino de América del Sur. España: EDUNSA.

Ochoa, L. (1975). Historia Prehispánica de la Huasteca. México: Instituto de Investigaciones Antropológicas. UNAM.

Pascual, J. (1998). La imaginación del Nuevo Mundo. México: Fondo de Cultura Económica.

Pedoe, D. (1989). La geometría en el arte. España: Gustavo Gilli.

Ruz, A. (1992). El pueblo maya. México: Fondo de Cultura Económica.

Ruz, A. (1963). La civilización de los antiguos mayas. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Segota, D. (1995). Valores plásticos del Arte Mexica. México: Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM.

Sejourné, L. (1966). El lenguaje de las formas de Teotihuacan. México: Fondo de Cultura Económica.

Suárez, L. (1993). El Yucatán de los mayas. España: Everest.

Uriarte, T. (1992). Juego de Pelota en Mesoamérica, raíces y supervivencia. México: Siglo XXI.

Weizs, G. (1986). El juego viviente. México: Siglo XXI.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, Historia o Filosofía. Tener experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Análisis e Investigación del Campo Profesional

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 1
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Identificar los elementos y contextos que conforman el desarrollo profesional del diseño para determinar su integración con los entornos sociales, culturales y políticos en México y América Latina.

Objetivos específicos:

1. Analizar e identificar los orígenes y elementos que conforman el diseño y la comunicación visual.
2. Analizar el proceso del desarrollo de la profesión del diseño dentro de América Latina.
3. Integrar los elementos que conforman un perfil profesional de diseño.
4. Reconocer las características que conforman el campo profesional del diseño contemporáneo.
5. Diferenciar las diferentes manifestaciones estilísticas dentro del diseño así como sus tendencias y manejo de técnicas confluentes en reconocimientos sociales en México y América Latina.
6. Identificar los aspectos y características integradoras del diseño como identidades e iconosismos mexicanos.
7. Reconocer las influencias y confluencias latinoamericanas en el diseño.
8. Diferenciar los diversos contextos latinoamericanos que influyen en el diseño.
9. Distinguir la estructura, características y manifestaciones de la producción gráfica.
10. Determinar el entorno social del diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño y comunicación visual	3	3
2	El diseño y la cultura del diseño	3	3
3	La profesión del diseño en el mundo	3	3
4	La profesión del diseño en México	3	3
5	Análisis de tendencias en la profesión del diseño	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Diseño y comunicación visual</p> <p>1.1 Concepto y definición de diseño gráfico y la comunicación visual</p> <p>1.2 Origen del diseño gráfico y la comunicación visual</p> <p>1.3 Concepción de diseño y comunicación visual</p> <p>1.4 Definición de diseño y comunicación visual</p>
2	<p>El diseño y la cultura del diseño</p> <p>2.1 El diseño como manifestación cultural</p> <p>2.2 Lo cultural como contexto al diseño</p> <p>2.3 Identidad y cultura antesala al diseño</p> <p>2.4 La idea del diseño</p> <p>2.5 Consumo del diseño</p>
3	<p>La profesión del diseño en el mundo</p> <p>3.1 El campo profesional del diseño a nivel global.</p> <p>3.1.1 El diseño como campo profesional en Europa, Asia, Australia y América.</p> <p>3.1.2 Definición del diseño como campo profesional en América.</p> <p>3.1.3 Definición del diseño como campo profesional en América Latina.</p> <p>3.1.4 Delimitación del ejercicio del campo profesional del diseño en América Latina.</p> <p>3.2 Carácter y desarrollo del campo profesional del diseño en América.</p> <p>3.2.1 Contexto social y cultural del diseño en América.</p> <p>3.2.2 América y su contexto político-económico dentro del diseño.</p> <p>3.3 Hitos del desarrollo del diseño.</p> <p>3.3.1 Necesidades y realidades sociales latinas e ibéricas.</p> <p>3.3.2 Nichos sociales dentro de América Latina y la península ibérica.</p> <p>3.3.3 Nichos de consumo latinos e ibéricos.</p>
4	<p>La profesión del diseño en México</p> <p>4.1 El campo profesional del diseño en México.</p> <p>4.1.1 Concepciones del campo profesional en México.</p> <p>4.1.2 Definiciones del campo profesional en México.</p> <p>4.1.3 El ejercicio del campo profesional en México.</p> <p>4.2. El campo profesional en México: Carácter y desarrollo.</p> <p>4.2.1 Contexto social y cultural en México.</p> <p>4.2.2 Contexto político-económico en México.</p> <p>4.2.3 México y su contexto dentro de América Latina en el arte y diseño.</p> <p>4.3. Hitos en el desarrollo del diseño.</p> <p>4.3.1 Necesidades y realidades sociales mexicanas en el diseño.</p> <p>4.3.2 Nichos sociales del diseño dentro de México.</p> <p>4.3.3 México frente a los nichos de consumo del diseño.</p> <p>4.4. Diseño en México y su contexto como parte de América Latina.</p> <p>4.4.1 El concepto de diseño para la sociedad.</p> <p>4.4.2 El concepto de diseño para el consumidor.</p> <p>4.4.3 El concepto de diseño para el contratante.</p> <p>4.4.4. El diseño para el diseñador.</p>

5	<p>Análisis de tendencias en la profesión del diseño</p> <p>5.1 Escuela de la Bauhaus.</p> <p>5.2 Universidad de Ulm.</p> <p>5.3 Escuela de Diseño de Basilea Suiza.</p> <p>5.4 Escuela de Zúrich.</p> <p>5.5 Tendencias en diseño en los siglos XX y XXI.</p> <p>5.6 Técnicas empleadas en el diseño dentro de los siglos XX y XXI.</p> <p>5.7 Lenguajes dentro del diseño como factores de influencia o confluencia ante las necesidades de los siglos XX y XXI.</p> <p>5.8 Lo digital ante la reflexión del diseño.</p>
---	--

<p>Bibliografía básica:</p> <p>Ballesteros, A. (2005). Max Weber y la sociología de las profesiones. México: Universidad Pedagógica Nacional.</p> <p>Frías Peña, J. (2012). De la creatividad a la innovación: 200 diseñadores Mexicanos. México: Designio.</p> <p>Gombrich, E. H. (2003). Los usos de las imágenes: estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Gómez, L. R. y Balking, D. (2005). Administration. Bogotá: Mc Graw Hill.</p> <p>Herberta, A. S. (1997). El sentido de nuestra profesión. México: Méndez Aquiles.</p> <p>Luhmann, N. (2005). El arte de la sociedad. México: Herder/Universidad Iberoamericana.</p> <p>Meggs, P. (2009). Historia del diseño gráfico. México: Trillas.</p> <p>Mosqueda Gómez, C. (2007). El origen irruptivo del diseño gráfico profesional. México: UAM.</p> <p>Satué, E. (2002). El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. México: Alianza.</p> <p>Tapia, A. (2004). El diseño gráfico en su entorno social. México: Designo teoría y práctica/Encuadre.</p> <p>Troconi, G. (2009). Diseño Gráfico en México, 100 años. México: Artes de México.</p> <p>Vilchis Esquivel, L.C. (2010). Historia del diseño gráfico en México 1910- 2010. México: Conaculta.</p> <p>Zikmund, W.G. (1997). Investigación de mercados. México: Pearson Education.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Arredondo, V. (2000). Una sociedad de ciudadanos. México. Universidad Pedagógica Nacional</p> <p>Cañeque, H. (2008). Alta creatividad Guía teórico-práctica para producir la innovación y el cambio: México: Pearson Educación</p> <p>Malhotra, N.K. (2008). Investigación de mercados. México: Pearson Education.</p> <p>Sartori, G. (2001). Hommo videns. La sociedad teledirigida: (2ª edición). México: Taurus.</p> <p>Solomon, M. (2007). Comportamiento del consumidor: México: Pearson Educación</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto ()</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
 PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN
 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Inglés Semestre V

Clave:	Semestre: 5°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés Semestre IV

Asignatura subsecuente: Inglés Semestre VI

Objetivo general: Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

Objetivos específicos:

1. Describir y diferenciar acciones que ocurrieron en un momento definido de uno indefinido en el pasado y que todavía tienen repercusión en el presente.
2. Incorporar nuevas formas de expresar acciones cotidianas y acciones en progreso.
3. Producir expresiones para referirse a acciones en progreso en el pasado y a actividades habituales en el pasado.
4. Producir expresiones para referirse a acciones a realizarse.
5. Producir expresiones para describir situaciones de deber, compromiso o necesidad.
6. Comparar diversos objetos, personas y lugares. Producir expresiones para hacer halagos y cumplidos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Presente perfecto vs. pasado simple. Frases adverbiales	6	6
2	Presente simple y presente continuo	5	5
3	Used to. Adverbios de tiempo	5	5
4	Will y going to	6	6
5	Have to, should, must	5	5
6	Igualdad, comparativos y superlativos. Adjetivos calificativos	5	5
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático

Unidad 1: Presente perfecto vs. pasado simple. Frases adverbiales

Objetivo: Describir y diferenciar acciones que ocurrieron en un momento definido de uno indefinido en el pasado y que todavía tienen repercusión en el presente.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
-Intercambiar información acerca de acciones que ocurrieron en un momento determinado en el pasado y que continúan en el presente.	<p>Have you ever studied French? Yes, I studied French in High School.</p> <p>I have been married for three years. I got married in Saint Patrick's Church.</p> <p>Pablo was born in Oaxaca, but he has lived in Mexico City since 1990.</p>	<p>Presente Perfecto vs. Pasado Simple</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adverbios: Yet, already, recently, lately, never, ever</p> <p>Frases adverbiales: Last night, yesterday morning, last year, etc.</p> <p>Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado y pasado participio</p> <p>Palabras interrogativas: How long, what, where, when, who</p>	12 horas

Unidad 2: Presente simple y presente continuo

Objetivo: Incorporar nuevas formas de expresar acciones cotidianas y acciones en progreso.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
-Intercambiar información acerca de acciones habituales y acciones en progreso, identificando la diferencia entre ambas.	<p>I love dancing salsa.</p> <p>Tere wants to study Science.</p> <p>I'm planning to study hard this semester.</p> <p>My brother is thinking about moving from this neighborhood.</p> <p>I always visit my grandparents on weekends, but I'm going to play basketball this Saturday.</p>	Revisión de Presente Simple y Presente Continuo	10 horas

Unidad 3: Used to. Adverbios de tiempo Objetivo: Producir expresiones para referirse a acciones en progreso en el pasado y a actividades habituales en el pasado.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Expresar actividades en progreso en un momento dado en el pasado.</p> <p>-Hacer referencia a actividades acostumbradas en el pasado.</p>	<p>I was living in Veracruz before moving to Mexico City.</p> <p>The children were having fun with their friends yesterday in the afternoon.</p> <p>I used to go fishing with an uncle.</p> <p>They used to play with their toys all day long.</p> <p>We were traveling by boat by this time last year.</p>	<p>Pasado Continuo</p> <p>Used to</p> <p>Léxico: Adverbios de tiempo</p>	10 horas

Unidad 4: Will y going to Objetivo: Producir expresiones para referirse a acciones a realizarse.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Expresar intenciones y promesas a futuro realizadas en el momento de hablar.</p> <p>-Expresar decisiones y planes a futuro con premeditación.</p> <p>-Entender e identificar la diferencia.</p>	<p>Dad will pay the bill.</p> <p>Don't worry. I'll take care of it. What time will you be back?</p> <p>I saw some tickets. Where are you going? I'm going to see an art exhibition at the new museum.</p> <p>-I'm going to have a party next Saturday. Try to be there. -Sure. I'll bring the beers.</p>	<p>Revisión de will</p> <p>Revisión de going to</p> <p>Léxico: Adverbios de tiempo</p>	12 horas

Unidad 5: Have to, should, must Objetivo: Producir expresiones para describir situaciones de deber, compromiso o necesidad.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Comprender y describir situaciones de obligación, compromiso o necesidad.</p>	<p>You have to study hard to get to the college.</p> <p>Mary has to wear a uniform at school.</p>	<p>Have to</p> <p>Should</p> <p>Must</p>	10 horas

	<p>Pete should be with his wife at the hospital.</p> <p>You shouldn't be so rude with me.</p> <p>Voters must be aware of the politicians' backgrounds.</p>		
--	--	--	--

Unidad 6: Igualdad, comparativos y superlativos. Adjetivos calificativos			
Objetivo: Comparar diversos objetos, personas y lugares. Producir expresiones para hacer halagos y cumplidos.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Establecer comparaciones de lugares, objetos o personas.</p> <p>-Intercambiar información haciendo comparaciones de lugares, objetos o personas.</p>	<p>Tony is taller than Peter.</p> <p>The Amazon river is larger than the Mississippi river.</p> <p>Chemistry is not as difficult as Literature.</p> <p>The Burj Khalifa in Dubai is the tallest building in the world.</p> <p>My house is as big as yours.</p> <p>Is his car better than John's? Yes, it is.</p>	<p>Adjetivos + er + than.</p> <p>More/ less+ adjectives + than.</p> <p>Superlativo: The+ Adjetivo+est.</p> <p>The most/least + adjetivo.</p> <p>Igualdad: As + adjetivo + as...</p> <p>Comparativos y superlativos con adjetivos irregulares.</p> <p>Léxico: Adjetivos calificativos. Lugares</p>	10 horas

Bibliografía básica:	
Diccionario bilingüe.	
Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman.	
Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.	
Bibliografía complementaria:	
Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf .	
Estrategias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Activación de conocimiento previo	<input checked="" type="checkbox"/> Exámenes parciales
Dirigir atención	<input checked="" type="checkbox"/> Examen final escrito
Verificar comprensión	<input checked="" type="checkbox"/> Tareas y trabajos fuera del aula
Escenificar	<input type="checkbox"/> Exposición de seminarios por los alumnos
Colaborar	<input checked="" type="checkbox"/> Participación en clase
Contextualizar	<input checked="" type="checkbox"/> Asistencia
Sustituir	<input type="checkbox"/> Seminario
Inferir	

<p>Utilizar recursos Resumir Revisar metas Autoevaluarse/Autorregulación Clasificar Transferir Utilizar imágenes Retroalimentar Discriminar pistas discursivas Predecir Tomar notas Reconocer cognados Verificar predicciones y suposiciones Reconocer hechos y opiniones Identificar ideas principales</p> <p>De acuerdo con los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel B1 serán:</p> <p>Expresión oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Usa con razonable corrección un repertorio de fórmulas y estructuras de uso habitual y asociadas a situaciones predecibles. ➤ Puede continuar hablando de forma comprensible, aunque sean evidentes sus pausas para realizar una planificación gramatical y léxica y una corrección, sobre todo en largos periodos de expresión libre. ➤ Puede iniciar, mantener y cerrar conversaciones sencillas cara a cara sobre temas cotidianos de interés personal. Puede repetir parte de lo que alguien dijo para confirmar la comprensión mutua. ➤ Puede unir una serie de elementos breves, diferenciados y sencillos para formar una secuencia lineal de ideas relacionadas. <p>Expresión escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Construye párrafos coherentes sobre temas familiares concretos con ideas principales claras y detalles de apoyo, y con un desarrollado sentido de audiencia. ➤ Puede unir dos o tres párrafos en un texto más largo. ➤ Demuestra un control bastante satisfactorio acerca de estructuras complejas y ortografía. Con frecuencia construye el discurso escrito típico de su primera lengua: la estructura textual de más de un párrafo puede parecer, a veces, "extranjera" para un lector de habla inglesa. ➤ Toma notas de mensajes telefónicos grabados 	<p>____ Otros Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:</p> <ul style="list-style-type: none"> 13) Diagnóstica 14) Intermedia: Unidades 1 a la 3 15) Final: Unidades 1 a 6
---	--

claramente y de presentaciones orales. El uso de expresiones creativas más personales revelan una "sobre-elaboración", una traducción literal, el uso de falsos cognados y de circunlocución – estrategias para tratar de expresarse de una manera más completa en vista de sus limitaciones en el uso del lenguaje.

Comprensión auditiva:

- Puede comprender aspectos principales e importantes detalles del discurso oral en contextos moderadamente difíciles del lenguaje.
- Puede seguir la mayor parte de conversaciones formales e informales de temas familiares de nivel descriptivo, a un ritmo de discurso normal, especialmente como participante.
- Puede comprender una amplia lista de expresiones idiomáticas comunes.
- Puede entender preguntas indirectas más complejas acerca de experiencias personales, temas familiares y conocimiento general.
- Puede entender conversaciones rutinarias relacionadas con el trabajo.
- Puede seguir mensajes telefónicos cortos y predecibles sobre temas familiares; tiene aún problemas para comprender detalles desconocidos o acontecimientos no familiares.
- Comprende parcialmente conversaciones rápidas entre hablantes nativos, por lo que puede requerir repeticiones o reformulaciones.

Comprensión de lectura:

- Puede leer sin dificultad textos en donde se encuentren hechos acerca de temas relacionados con su área de estudio y de su interés con un nivel satisfactorio de comprensión.
- Puede comprender lo suficientemente bien la descripción de eventos, sentimientos y deseos en cartas personales, para tener correspondencia regular con un amigo.
- Puede hacer una lectura de búsqueda para localizar la información deseada en textos más largos y reunir la que encuentre en diferentes partes del texto, o de diferentes textos para cumplir con una tarea específica.
- Puede encontrar y comprender información relevante en materiales cotidianos, tales como cartas, folletos y documentos oficiales cortos.
- Puede identificar las conclusiones principales en textos claramente argumentativos. Puede reconocer la línea de argumentación en el tratamiento del asunto presentado, aunque no

<p>necesariamente en detalle.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Puede identificar puntos importantes en artículos de periódico que sean claros y acerca de temas familiares. ➤ Puede comprender instrucciones sencillas y claramente escritas de alguna parte de un equipo. 	
<p>Perfil profesiográfico Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán. Tener experiencia docente.</p>	

Sexto semestre

Laboratorio de Diseño II (en la asignatura elegida)
Laboratorio de Diseño II (en la asignatura elegida)
Laboratorio de Tecnología II (en la asignatura elegida)
Laboratorio de Tecnología II (en la asignatura elegida)
Seminario de Proyectos de Investigación
Psicología para la Comunicación Visual
Arte y Diseño Barroco y Virreinal
Diseño, Mercadotecnia y Publicidad
Inglés VI

Laboratorio de Diseño II, Sexto Semestre

Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica II
Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos II
Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II
Laboratorio de Diseño en Gráfica e Ilustración II
Laboratorio de Diseño en Fotografía II
Laboratorio de Diseño en Dibujo II

Laboratorio Integrador de Tecnología para el Diseño II, Sexto Semestre

Laboratorio de Tecnología para Edición Gráfica II
Laboratorio de Tecnología Iconicidad y Entornos II
Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia II
Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración II
Laboratorio de Tecnología para Fotografía II
Laboratorio de Tecnología para Dibujo II



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos y prácticos de la edición gráfica en el diseño y la comunicación visual para aplicarlos en el diseño y desarrollo de proyectos de investigación-producción en libro ilustrado y revista.

Objetivos específicos:

1. Analizar y aplicar los conceptos de edición y edición gráfica en la producción de proyectos de libro ilustrado y revista.
2. Explorar el proceso editorial y sus etapas en su aplicación para revistas y libros de texto ilustrado.
3. Efectuar una investigación para fundamentar el diseño editorial de una obra.
4. Practicar con la conceptualización de ideas aplicada a problemas de comunicación visual.
5. Formular soluciones profesionales de tipografía, diseño editorial y comunicación visual en rango de entrada.
6. Aplicar técnicas y ejercicios de redacción para la publicación de textos.
7. Analizar las características de los mensajes y del público objetivo para la redacción de textos.
8. Analizar las funciones específicas y el flujo de trabajo de un equipo editorial en la producción de revistas y libros ilustrados.
9. Formar equipos editoriales con tareas específicas.
10. Seleccionar los medios y recursos más adecuados acorde con los requerimientos de cada proyecto.
11. Elaborar maquetas de presentación que resulten profesionales y convincentes.
12. Determinar opciones de proveedores, financiamiento y distribución.
13. Practicar la promoción y distribución como parte de la etapa final del proceso editorial (comercialización)
14. Reflexionar en torno a los procesos de investigación-producción en edición gráfica.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proyecto editorial: Libro ilustrado	16	32
2	Proyecto editorial: Revista	16	32
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Proyecto editorial: Libro ilustrado</p> <p>1.1 Análisis del problema.</p> <p>1.1.1 Quién quiere publicar.</p> <p>1.1.2 Razones para publicar.</p> <p>1.1.3 Público objetivo.</p> <p>1.1.4 Códigos visuales y culturales del público objetivo.</p> <p>1.1.5 Contexto para la publicación.</p> <p>1.1.6 Recursos humanos, técnicos, materiales y financieros disponibles.</p> <p>1.1.7 Fórmula de impresión (f/v), y número de ejemplares.</p> <p>1.2 Experimentación, conveniencia, viabilidad.</p> <p>1.2.1 Presentación y acabados: Impacto en la aceptación de la obra.</p> <p>1.2.2 Rústica.</p> <p>1.2.3 Tipos de cubiertas.</p> <p>1.2.4 Costuras.</p> <p>1.2.5 Acabados.</p> <p>1.3 Créditos y aspectos legales.</p> <p>1.4 Acopio de información y documentación.</p> <p>1.5 Conceptualización editorial de la obra.</p> <p>1.6 Redacción de textos complementarios y promocionales.</p> <p>1.7 Bocetaje.</p> <p>1.7.1 Análisis de pliegos extendidos</p> <p>1.7.2 Submúltiplos de pliego y tipos de doblez. Pinzas, medianiles y otras áreas no utilizables.</p> <p>1.7.3 Cuadernillos, tipos de encuadernación, imposición.</p> <p>1.7.4 Formato: proporciones, medidas, orientación.</p> <p>1.7.5 Márgenes. Caja tipográfica.</p> <p>1.7.6 Páginas preliminares. Apéndices. Colofón.</p> <p>1.7.7 Elementos gráficos auxiliares: plecas, filetes, marcos, ornamentos, cornisas, folios, etc.</p> <p>1.7.8 Microtipografía para texto corrido.</p> <p>1.7.8.1 Paleta, serie y póliza tipográfica.</p> <p>1.7.8.2 OpenType.</p> <p>1.7.8.3 Mancha tipográfica.</p> <p>1.7.8.4 Formatos de párrafo.</p> <p>1.7.8.5 Calidad de la lectura.</p> <p>1.7.9 Ortotipografía y convenciones editoriales.</p> <p>1.7.10 Portada. Elementos icónicos. Calidad gráfica.</p> <p>1.8 Diseño final. Maqueta de presentación.</p> <p>1.9 Cálculo de costos.</p> <p>1.10 Opciones de producción.</p> <p>1.11 Mecanismo de distribución.</p>
2	<p>Proyecto editorial: Revista</p> <p>2.1 Análisis del problema.</p> <p>2.1.1 Quién quiere publicar.</p> <p>2.1.2 Razones para publicar.</p> <p>2.1.3 Público objetivo.</p> <p>2.1.4 Códigos visuales y culturales del público objetivo.</p> <p>2.1.5 Contexto para la publicación.</p> <p>2.1.6 Recursos humanos, técnicos, materiales y financieros disponibles.</p>

- 2.1.7 Fórmula de impresión (f/v), y número de ejemplares.
- 2.2 Experimentación, conveniencia, viabilidad.
 - 2.2.1 Presentación y acabados: Impacto en la aceptación de la obra.
 - 2.2.2 Dobleces especiales.
 - 2.2.3 Tintas especiales.
 - 2.2.4 Terminados.
 - 2.2.5 Detalles artesanales o manuales.
- 2.3 Conceptualización editorial del medio.
- 2.4 Título de la publicación, créditos y aspectos legales.
- 2.5 Integración del equipo editorial:
- 2.6 Acopio de información y documentación.
 - 2.6.1 Redacción y géneros periodísticos.
 - 2.6.2 Modalidades de periodismo gráfico.
- 2.7 Secciones.
 - 2.7.1 Organización y distribución del contenido.
 - 2.7.2 La "biblia" en blanco.
- 2.8 Fragmentación de la información, jerarquía, estructura y elementos editoriales.
 - 2.8.1 Bandera, navegador, banner.
 - 2.8.2 Nota principal, nota, columna, sección, paquete, side bar.
 - 2.8.3 Kicker, cabeza, balazo, intro, cuerpo de la nota, intertítulo, pie de figura, pase.
 - 2.8.4 Fotografía y periodismo gráfico. Fotorreportaje.
 - 2.8.5 Fotonota, fotoarte, ilustración, viñeta.
 - 2.8.6 Gráficos estadísticos: pay, barra, fiebre.
 - 2.8.7 Recuadro, infografía, numeralia, mapas, cronología.
- 2.9 Bocetaje
 - 2.9.1 Análisis de pliegos de papel extendido
 - 2.9.2 Elección del formato, proporción, medidas y orientación de la publicación.
 - 2.9.3 Tipos de dobléz y de encuadernación. Imposición.
 - 2.9.4 Pinzas, rebases, medianiles y otras áreas no utilizables.
 - 2.9.5 Márgenes, columnas, corondeles.
 - 2.9.6 Elementos gráficos auxiliares.
 - 2.9.7 Elementos formales.
 - 2.9.8 Microtipografía para texto corrido en revistas.
 - 2.9.8.1 Paleta, serie y póliza tipográfica.
 - 2.9.8.2 OpenType.
 - 2.9.8.3 Mancha tipográfica.
 - 2.9.8.4 Jerarquías.
 - 2.9.8.5 Formatos de párrafo.
 - 2.9.8.6 Calidad de la lectura.
 - 2.9.9 Portada. Cabezal. Contraportada.
 - 2.9.10 Elementos icónicos: fotografía, ilustración, viñetas. Calidad gráfica.
- 2.10 Diseño final. Maqueta de presentación.
- 2.11 Cotización con proveedores.
- 2.12 Producción real.
- 2.13 Promoción y distribución.

Bibliografía básica: Bringhurst, R. (2008). Los elementos del estilo tipográfico. México: Librería-Fondo de Cultura Económica. De Buen, J. (2008). Manual de diseño editorial (3ª. ed.). Gijón: Trea. Designio-Encuadre (ed.) (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Editorial Designio. Garone, M. (2011). Historia en cubierta. El FCE a través de sus portadas (1934-2009). México: FCE. Grijelmo, A. (2004) (2ª ed.). Defensa apasionada del idioma español. España: Punto de Lectura. Hochuli, J. (2007). El detalle en la tipografía. Letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja. Valencia: Campgràfic. Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili. Unger, G. (2009). ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic. Zavala, L. (2007). De la investigación al libro. Estudios y crónicas de bibliofilia. México: UNAM. Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.	
Bibliografía complementaria: De Jong, C., Alston W. y Tholenaar, J. (Eds.) (2009-2010). Type. A Visual History of Typefaces and Graphic Styles. Colonia: Taschen. Febvre, L. y Martin, H.J. (2000). La aparición del libro. México: Librería-Ediciones del Castor-UdeG. Man, J. (2002). The Gutenberg Revolution. Londres: Bantam Books. Meggs, Philip B. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona, México: RM. Troconi, Giovanni (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-Universidad Autónoma Metropolitana.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyecto ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en edición gráfica y diseño editorial. Tener experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		6	96

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar las especificaciones técnicas y legales y emplear los fundamentos teóricos del diseño aplicado en los soportes tridimensionales para desarrollar proyectos de comunicación visual aplicados en envases flexibles señaléticas e identidades globales.

Objetivos específicos:

1. Analizar y aplicar las características del diseño gráfico aplicado a envases flexibles
2. Identificar y clasificar los materiales utilizados en la formación de envases flexibles.
3. Reconocer el trazo del plano mecánico universal y adaptarlo a una variedad de necesidades específicas.
4. Identificar las especificaciones técnicas y prácticas de diversos materiales y sistemas para los procesos de envasado e impresión.
5. Investigar y disertar sobre estudios de casos en donde los procesos y estrategias que fueron utilizados para las aplicaciones de identidades globales en zonas urbanas o periféricas hayan sido funcionales.
6. Experimentar con materiales y tecnologías no convencionales que permitan la expansión de aplicaciones en las señaléticas y las identidades en las zonas urbanas y/o rurales.
7. Disertar en torno a los conceptos que delimitan las aplicaciones en materia de intervención territorial y espacio
8. Reconocer y aplicar los principios prácticos del diseño sustentable.
9. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-producción en iconicidad y entornos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Envases flexibles	5	10
2	Plano mecánico universal	5	10
3	Diseño aplicado a envases diversos	5	10
4	Señaléticas y entornos	5	10
5	Identidad en la globalidad	6	12
6	La sustentabilidad en el diseño gráfico	6	12
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Envases flexibles</p> <p>1.1 Características técnicas y materiales.</p> <p>1.1.1 Definición de envases flexibles.</p> <p>1.1.2 Características de los envases flexibles.</p> <p>1.1.3 Tipos de envases.</p> <p>1.1.4 Los materiales, sus características y su clasificación.</p> <p>1.1.5 Metodología del diseño gráfico aplicado a envases.</p> <p>1.1.6 Determinación de los formatos de las máquinas envasadoras.</p> <p>1.2 Diseño de marcas.</p> <p>1.2.1 Teoría de la marcas (Brand).</p> <p>1.2.2 Diseño gráfico aplicado a la marca.</p> <p>1.2.3 Los paneles del envase flexible.</p> <p>1.2.4 Las ventanas o paso visual.</p> <p>1.2.5 Jerarquización de los elementos.</p> <p>1.3 Diseño gráfico aplicado a envases flexibles (extraordinario).</p> <p>1.3.1 El panel frontal y el panel posterior en el formato con impresión individual.</p> <p>1.3.2 Impresión en película plana (una sola cara).</p> <p>1.3.3 Impresión en película tubular (una y dos caras).</p> <p>1.4 La impresión para el formato individual y continua.</p> <p>1.4.1 Disposición de los elementos gráficos, su identificación, legales y otros.</p> <p>1.4.2 Impresión continua.</p>
2	<p>Plano mecánico universal</p> <p>2.1 El plano mecánico universal</p> <p>2.1.1 Especificaciones técnicas.</p> <p>2.1.2 Identificación de los paneles del envase flexible.</p> <p>2.1.3 Determinación del área total de impresión.</p> <p>2.1.4 Identificación del registro de celdilla fotoeléctrica.</p> <p>2.1.5 El formato de la máquina envasadora.</p> <p>2.1.6 Formación de la carrera del envase.</p> <p>2.1.7 Determinación del ancho de la bobina para el envase flexible.</p> <p>2.2 Consideraciones para el sistema de reproducción. (Flexografía y Rotograbado).</p> <p>2.2.1 Número de tintas para reproducción.</p> <p>2.2.2 Tinta como cama de impresión.</p> <p>2.2.3 Out line para textos y viñetas.</p> <p>2.2.4 Tintas planas y pantallas.</p> <p>2.2.5 Diseño de viñetas.</p> <p>2.3 Visualización y comprensión del plano mecánico de las máquinas envasadoras.</p> <p>2.3.1 Aplicación del diseño sobre el plano mecánico (proporcionado por el cliente).</p> <p>2.3.2 Observación de las especificaciones técnicas del plano mecánico.</p> <p>2.4 Envasado horizontal y vertical, según el tipo de productos.</p> <p>2.4.1 El diseño gráfico continuo y discontinuo en los envases.</p> <p>2.4.2 La verificación en la faldilla y en los márgenes, según el caso.</p>

3	<p>Diseño aplicado a envases diversos</p> <p>3.1 Flow Pack.</p> <p>3.1.1 Identificación del sistema; desarrollo del Brief de comunicación.</p> <p>3.1.2. Identificación del lenguaje verbal y gráfico.</p> <p>3.1.3. Manejo de la tipografía a implantar.</p> <p>3.1.4 Desarrollo conceptual y programa de imágenes para su implantación.</p> <p>3.1.5 Diseño de una mascota (animación del personaje).</p> <p>3.1.6 Síntesis y Estilo visual.</p> <p>3.2 Blister pack</p> <p>3.2.1 Definición, material y formatos</p> <p>3.2.2 Acabados del blister</p> <p>3.2.3 Impresión y barniz termosellable</p> <p>3.2.4 Frente y vuelta</p> <p>3.3 Skin pack</p> <p>3.3.1 Definición, material y formatos</p> <p>3.3.2 Acabados del blister</p> <p>3.3.3 Impresión y barniz</p> <p>3.3.4 Frente y vuelta</p> <p>3.4 Tetra pak como fabricante y único productor de los envases y los insumos correspondientes</p> <p>3.4.1 El sistema de reproducción (Flexografía y Rotograbado)</p> <p>3.4.2 El envase de impresión individual y el envase de impresión continua.</p> <p>3.4.3 Las llaves y las especificaciones técnicas de los formatos y su identificación.</p> <p>3.5 Envases de película retráctil.</p> <p>3.5.1 El material, la impresión y el porcentaje de encogimiento.</p> <p>3.5.2 El PVC retráctil, la impresión por dentro y por fuera, la impresión en sandwich.</p> <p>3.5.3 Consideraciones para el porcentaje de encogimiento del material en el diseño de la etiqueta.</p> <p>3.5.4 La etiqueta retráctil parcial.</p> <p>3.5.5 La etiqueta retráctil total.</p> <p>3.5.6 La etiqueta retráctil de garantía.</p> <p>3.5.7 Diseño digital de etiquetas.</p>
4	<p>Señaléticas y entornos</p> <p>4.1 Señaléticas urbanas</p> <p>4.2 Entornos, alfabetidad visual y aplicación pública</p> <p>4.3 Lectura y legibilidad de las señales</p> <p>4.4 Ambiente y percepción espacial</p> <p>4.5 Señaléticas monumentales</p> <p>4.6 Señal <i>versus</i> identidad</p>
5	<p>Identidad en la globalidad</p> <p>5.1 Marca, huella, registro e identidad</p> <p>5.2 Industria e identidad</p> <p>5.3 Comunicación y marca identitaria</p> <p>5.4 Globalidad e identidad</p> <p>5.5 Ubicuidad identitaria y aplicaciones híbridas</p> <p>5.6 Megaurbes e identidades globales</p>
6	<p>La sustentabilidad en el diseño gráfico</p> <p>6.1 Recomendaciones desde el diseño gráfico.</p> <p>6.2 Recomendaciones desde los sistemas de impresión.</p> <p>6.3 Recomendaciones desde la fabricación de tintas.</p>

Bibliografía básica:

Coleman, Lypuma, Sigal & Morril. (2000) Package design and Brand Identity. EUA: Rockport.
 Beck, Ronald D. (1998) Plastic product design. New York: Reinhold, Van Nostrand. Co.
 Favre, J. P. (1990) Color Sells your Package. Alemania: ABC Zurich.
 Günter, K. (1990) Envases y embalajes de plástico. Madrid: Gustavo Gili.
 Healey, M. (2008). ¿Qué es el Branding? Madrid: Gustavo Gili.
 Leblanc, N. (2012). Signs, symbols, pictograms. Alemania: Feierabend.
 Mosberg, Lypuma y Asoc. (2002) Design in Motion. EUA: Rockport.
 Pilditch, J. (1990). El vendedor silencioso. EUA: Mc. Graw Hill.
 Reséndiz, J. (2008). El gran libro del diseño gráfico aplicado a envases. Autónoma. México
 Sherín, A. (2008). Sostenible... un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. Madrid: Gustavo Gili.
 Sonsino, S. (2000). Packaging. Gustavo Gili. Madrid
 Swan, A. (1990) Diseño y Marketing. Madrid: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Celorio C. (1995). El diseño gráfico aplicado a envases para exportación. BANCOMEX.
 Gavin, A. (2011). Bases del diseño gráfico: enfoque y lenguaje. España: Parramón.
 Healey, M. (2008). *Qué es el Branding*. Gustavo Gili. Madrid
 Kühne, G. (2000). Envase y embalajes de plástico. Barcelona. Gustavo Gili.
 Reséndiz, J. (1998) Tesis de Maestría, Diseño Gráfico aplicado a envases plegadizos con fines didácticos demostrativos. México: ENAP UNAM.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar una serie de géneros y estilos contemporáneos de narrativas audiovisuales dentro del fenómeno transmediático para fomentar el desarrollo de conocimientos y habilidades para el desarrollo de proyectos hipermedia.

Objetivos específicos:

1. Analizar e identificar las características del Cine sin autor, de la manifestación transmediática y de pantallas múltiples dentro del desarrollo actual de los medios electrónicos.
2. Identificar el lugar y el rol del Cine expandido dentro de los medios audiovisuales contemporáneos.
3. Analizar las características del Cine museográfico y su vinculación con el Diseño.
4. Analizar e identificar las posibilidades creativas del Live Cinema y del Video Jokey en el ámbito del diseño contemporáneo.
5. Explorar el concepto de Video Mapping y sus aplicaciones en el paradigma del espectáculo moderno.
6. Aplicar los conocimientos adquiridos en una serie de ejercicios especializados.
7. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en medios audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Hibridación	8	16
2	Documental	8	16
3	Transmedia	8	16
4	Network	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Hibridación 1.1 Docu-ficción. 1.2 Dispositivos.
2	Documental 2.1 Museo. 2.3 Documental social. 2.4 Documental de arte. 2.5 Documental científico. 2.6 Documental de archivo.
3	Transmedia 3.1 Internet. 3.2 Live cinema. 3.3 Video jokey. 3.4 Mapping.
4	Network 4.1 Independiente. 4.2 Amateur. 4.3 Cine sin autor. 4.4 Cine expandido.

Bibliografía básica:

- AA. VV. (1999). Nuevos conceptos de la teoría del cine. Barcelona: Paidós.
- AA.VV. (2002). Fluxus y fluxfilms: 1962-2002. Un recorrido por el cine y video fluxus. Madrid: Centro de Arte Reina Sofía.
- AA.VV. (2003). Future Cinema: the cinematic imaginary after film. USA: MIT Press.
- AA.VV. (2010). Guión, bases del cine. España: Parramón.
- Aumont, J. (1992) La Imagen. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. (2004) Las Teorías de los Cineastas, La Concepción del Cine de los Grandes Directores. Barcelona: Paidós
- Ayala Blanco, J (2011). La justeza del cine mexicano. México, CUEC – UNAM
- Beacque, A. (2006). Nuevos Cines, Nueva Crítica: El Cine en la Era de la Globalización. Barcelona: Paidós
- Bernal, F. (2003). Técnicas de Iluminación en Fotografía y Cinematografía. Barcelona: Omega,
- Beuchot G., Alberto E. (2006) Espejos de Luz: Aproximaciones a la Hermenéutica Cinematográfica en Tres Casos. México: Limusa.
- Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. Acción paralela, 5. España: Edipo.

Bibliografía complementaria:

- AA. VV. (1995). Historia general del cine volumen XII. El cine en la era del audiovisual. Barcelona: Cátedra.
- AA. VV. (1999). Nuevos conceptos de la teoría del cine. Barcelona: Paidós.
- Arnheim, R. (1998). El cine como arte. Barcelona: Paidós.
- Barnwell, J. (2009). Fundamentos de la creación cinematográfica. España: Parramón.
- Castro, G. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.
- Cubitt, S. (1993). Videography: Video Media as Art and Culture. Londres: MacMillan.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Gráfica e Ilustración II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		6	96

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Laboratorio de Diseño en Gráfica e Ilustración I Asignatura subsecuente: Ninguna.
Objetivo general: Aplicar los instrumentos teóricos más adecuados para determinar las características, y la intención del proceso creativo y estilístico, en el desarrollo de proyectos de ilustración, con enfoque en las tendencias contemporáneas.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar soportes contemporáneos del diseño y la comunicación visual para fomentar el desarrollo de una visión innovadora en el ámbito de la ilustración. 2. Reflexionar acerca de las experiencias colectivas e individuales vertidas en los productos de la ilustración empleando un juicio crítico que permita enriquecer las propuestas y metodologías. 3. Distinguir una diversidad de modelos discursivos así como las nuevas estrategias que operan en el ámbito de la ilustración editorial y los medios digitales desde un plano estético, teórico y práctico. 4. Promover la reflexión en torno a los procesos de Investigación-Producción en ilustración.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Géneros avanzados	10	20
2	Ilustración aplicada a investigación científica	10	20
3	Libro ilustrado	12	24
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Géneros avanzados 1.1 Contextos temáticos. 1.2 Tendencial estilísticas. 1.3 Jerarquización de elementos.
2	Ilustración aplicada a la investigación científica 2.1 Planteamiento temático. 2.1.1 Función. 2.1.2 Contexto. 2.1.3 Destinatario. 2.2 Desarrollo conceptual. 2.3 Desarrollo icónico – estilístico. 2.4 Composición. 2.4.1 Formato 2.4.2 Dimensiones 2.5 Aproximación técnica. 2.6 Producción y maquetación.
3	Libro ilustrado 3.1 Planteamiento temático. 3.1.1 Función 3.1.2 Contexto 3.1.3 Destinatario 3.2 Desarrollo conceptual. 3.3 Desarrollo icónico – estilístico. 3.4 Composición. 3.4.1 Formato 3.4.2 Dimensiones 3.5 Aproximación técnica. 3.6 Producción y maquetación.

Bibliografía básica:

Calvera, A. (2005). *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
Colyer, M. (1994). *Cómo encargar ilustraciones*. México: Gustavo Gili.
Lewis, Brian (1987). *An introduction to Illustration*. Londres: Quintet Publishing Ltd.
De La Torre, E. (1999). *Ilustradores de libros, Guión bibliográfico*. México: UNAM.
Gombrich, E.H. (1999). *Los usos de las imágenes*. México. Fondo de Cultura Económica.
Hall, A. (2011). *Ilustración*. Barcelona: Blume.
Heller, M II. (2008). *Escrito a mano*. Barcelona: Gustavo Gili
Hyland, A. (2006). *The picture book*. London: Laurence King.
Jardi, E. (2012). *Pensar con imágenes*. Barcelona: Gustavo Gili.
Lewis, B. (1987). *An introduction to Illustration*. Londres: Quintet Publishing Ltd.
Martínez, M. J. (2008). *Un Ensayo sobre el grabado*. México: Escuela Nacional de Artes
McKenna, M. (2004). *Taller de Ilustración Digital, género fantástico*. Barcelona: Taschen, Evergreen.
Moles, A. (1990). *La imagen-Comunicación funcional*. México. Trillas.
S/A. (2004). *La ilustración como categoría*. Madrid: Trea ediciones.
Martínez, M. J. *La ilustración como categoría*. (2004), Madrid: Trea ediciones.
Salisbury, M. (2007). *Imágenes que cuentan, nueva ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Gustavo Gili.

Salisbury, M. y Styles, M. (2012). El arte de ilustrar libros infantiles, concepto y práctica de la narración visual. Barcelona: Blume.
 Ubeda, R. (2004). Intermultidisciplinarse, Estudio Mariscal. Barcelona: Línea editorial.
 Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes, Barcelona: Paidós, Arte y educación.
 Wigam, M. (2007). Pensar visualmente. Barcelona. Gustavo Gili.
 Zeegler y Crush. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Asensio, P. (2009). Atlas de la ilustración contemporánea. Barcelona. Maomao publications.
 Barajas, R. (2000). La historia de un país en caricatura. México: Conaculta.
 Barajas, R. (2005). El país de "El Ahuizote". México: FCE.
 López, M. M. Manuel Manilla, grabador mexicano. RM, México, D.F.
 Martínez, J. (2008). Un Ensayo sobre el grabado- México: Escuela Nacional de Artes.
 Montiel, M. y Esquinca, B. (2007). Diego Rivera, gran ilustrador. México: INBA, MUNAL.
 Palma, F. (1994). Leopoldo Méndez, el oficio de grabar. México: Conaculta, Era.
 Pereda, J. C. (2002). Tamayo, ilustrador. México: RM. Plásticas-UNAM. México: UNAM.
 S/a. (2003). Alberto Beltrán, Cronista e ilustrador de México. México: UNAM.
 S/a. (2005). La vida en un volado, Ernesto "el Chango" García Cabral. México: Conaculta, Lunweg Editores.
 Salisbury, M. (2005). Illustrer des livres pour enfants. Paris: Groupe Eyrolles.
 Sánchez, A. (2005). Miguel Covarrubias, 4 miradas. México: Conaculta, Museo Soumaya.
 Walton, R. (2004). The big book of Illustration Ideas. New York: Harper Design International.
 Walton, R. y Cogliantry, J. (2008). The big book of Illustration Ideas: 2. New York: Collins Design.
 Wiedemann, J. (2008). Illustration Now! Germany: Taschen, Cologne.
 Wiessenfeld, J. (2007). The Black Book illustration 2007. N.Y. Black Book Photography.
 Zurián, C. (2002). Fermín Revueltas, constructor de espacios. México: RM. INBA.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto de innovación	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Fotografía II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Diseño en Fotografía I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos y prácticos del diseño aplicado a la toma fotográfica de objetos para producir piezas fotográficas de aplicación específica en el terreno de la comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar y aplicar los conocimientos básicos de iluminación para la toma fotográfica de objetos.
2. Practicar con el equipo de toma y de iluminación fotográfica para uso profesional.
3. Desarrollar proyectos de toma fotográfica en sujetos en diversas aplicaciones.
4. Integrar los proyectos fotográficos en un soporte gráfico visual.
5. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en Fotografía.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Equipo fotográfico para toma e iluminación	6	12
2	Toma fotográfica para objetos opacos	6	12
3	Toma fotográfica para objetos brillantes	6	12
4	Toma fotográfica para objetos translúcidos	7	14
5	Toma fotográfica para objetos transparentes	7	14
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Equipo fotográfico para toma e iluminación 1.1 Cámaras de diferentes formatos análogo y digital. 1.2 Equipo de iluminación continuo. 1.3 Equipo de iluminación por destello. 1.4 Accesorios.
2	Toma fotográfica para objetos opacos 2.1 Definición y características de objeto opaco. 2.2 Técnicas de iluminación para cuerpos opacos. 2.3 Planeación y producción de toma fotográfica. 2.4 Postproducción de la toma. 2.5 Evaluación de la toma.
3	Toma fotográfica para objetos brillantes 3.1 Definición y características de objeto opaco. 3.2 Técnicas de iluminación para cuerpos opacos. 3.3 Planeación y producción de toma fotográfica. 3.4 Postproducción de la toma. 3.5 Evaluación de la toma.
4	Toma fotográfica para objetos translúcidos 4.1 Definición y características de objeto opaco. 4.2 Técnicas de iluminación para cuerpos opacos. 4.3 Planeación y producción de toma fotográfica. 4.4 Postproducción de la toma. 4.5 Evaluación de la toma.
5	Toma fotográfica para objetos transparentes 5.1 Definición y características de objeto opaco. 5.2 Técnicas de iluminación para cuerpos opacos. 5.3 Planeación y producción de toma fotográfica. 5.4 Postproducción de la toma. 5.5 Evaluación de la toma.

Bibliografía básica:

- Atherton, N. y Crabb, S. (2005). Fotografía digital de la A a la Z. Barcelona: Omega.
- Guasco, I. (2008). El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica. Argentina: Colección Manuales.
- Hilton, J. (1997). El Retrato fotográfico, una guía del retrato fotográfico, México: Serie Profoto, Somohano Ediciones.
- Langford, M. (1977). Fotografía básica. Barcelona: Omega.
- Larg, A. (1999). Fotografía de Belleza. Manual de técnicas de iluminación profesional. México: Colecciones Pro Lighting, Somohano Ediciones.
- Machado, A. (2000). El paisaje mediático. Buenos Aires: Del Rojas UBA.
- Mellado, J. M. (2007). Fotografía digital de alta calidad. Barcelona: Artual, S.L. Ediciones.
- Ministerio de Cultura de España. (2006). Exposiciones temporales. Organización, gestión, coordinación. España: Secretaría General Técnica.
- Newhall, B. (1983). Historia de la fotografía desde sus orígenes hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pogue, D. (2005). Fotografía Digital. España: Anaya.
- Präkel, D. (2009). Iluminación. Luz con propiedades concretas o el equipo que la produce. Barcelona: Blume.
- Scharff, A. (1994). Arte y fotografía. España: Alianza.
- Sontag, S. (1980). Sobre la fotografía. Buenos Aires: EDHASA.

Tausk, P. (1978). Historia de la fotografía desde su aparición hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Ang, T. (2001). La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes. México: Blume.

Child, J. (2008). Introducción a la fotografía creativa, España: Anaya Multimedia.

Farace, J. (2001). Impresión de imágenes. Barcelona: Index Book.

Luck, S. (2007). Técnicas de luz y filtros con Photoshop. Barcelona: Colección básica de fotografía digital.

Walton, R. (2008). Imágenes en secuencia. España: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	()
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	()
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Diseño en Dibujo II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Diseño en Dibujo I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Planear y elaborar proyectos de diseño y comunicación visual a través del lenguaje del dibujo para experimentar con la aplicación de técnicas de análisis, interpretación, crítica, autocrítica y evaluación, así como con procesos alternativos derivados de los procedimientos técnicos tradicionales.

Objetivos específicos:

1. Planear y elaborar proyectos interdisciplinarios y de vinculación profesional a partir del análisis conceptual gráfico de un estilo, una corriente, una escuela o un movimiento artístico.
2. Fomentar la participación de un trabajo en común y la integración multidisciplinaria en las artes.
3. Promover el desarrollo de un lenguaje visual personal apoyado en el conocimiento de las manifestaciones del dibujo a través de la historia del arte y el diseño.
4. Desarrollar propuestas proyectuales, representacionales, simbólicas y conceptuales basadas en el conocimiento de la forma, sus relaciones espaciales, estructurales y de proporción.
5. Explorar gráficamente las similitudes y diferencias en la expresión de las emociones a través del cuerpo humano, de los animales y de otras formas naturales en su relación con el entorno.
6. Promover el desarrollo de capacidades expresivas y comunicativas en composiciones a partir de ejercicios de experimentación con la forma, sus relaciones de estructura, proporción, valores tonales, lumínicos, relaciones espaciales y carácter expresivo de sus elementos constitutivos
7. Promover el desarrollo de habilidades y destrezas en el manejo de materiales, herramientas, soportes y aparatos al aplicarlos en la realización de composiciones representativas, simbólicas, mnémicas o eidéticas.
8. Identificar y aplicar los valores formales, conceptuales, procesuales y estéticos del dibujo en trabajos de representación e interpretación
9. Aplicar los valores semánticos, sintácticos y pragmáticos de los elementos constitutivos de la forma en composiciones generadas gráficamente a partir de dibujos del natural.
10. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en Dibujo.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Valores semánticos, sintácticos y pragmáticos en el dibujo	5	10
2	Conceptualización y expresión en la interpretación de la forma.	5	10
3	La forma como elemento de expresión y comunicación	5	10
4	Expresión	5	10
5	Proceso creativo	6	12
6	Proceso creativo aplicado en temas específicos	6	12
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Valores semánticos, sintácticos y pragmáticos en el dibujo 1.1 Análisis de la semántica. 1.2 Análisis de la sintáctica. 1.3 Análisis de lo pragmático.
2	Conceptualización y expresión en la interpretación de la forma. 2.1 Estilo. 2.1.1 Análisis de estilos y corrientes artísticas. 2.1.2 El dibujo dentro de las diversas corrientes. 2.1.3 Interpretación de corrientes a través del dibujo. 2.2 El dibujo como creador de nuevos lenguajes. 2.3 Deconstrucción y creatividad en la interpretación subjetiva de la imagen gráfica. 2.3.1 Análisis, características, estructura y sintaxis. 2.4 Interpretación a partir de las diferentes corrientes y movimientos del arte.
3	La forma como elemento de expresión y comunicación 3.1 Teoría y recursos gráficos para la expresión 3.1.1 Ideas. 3.1.2 Sensaciones. 3.1.3 Emociones. 3.1.4 Sentimientos. 3.2 Forma, figura-fondo. 3.2.1 Sensibilidad. 3.2.2 Expresividad. 3.2.3 Fluidez. 3.2.4 Flexibilidad.
4	Expresión 4.1 El dibujo como proceso. 4.1.1 Percepción, sensibilidad. 4.1.2 Hacer, acción, suceder, acontecimiento. 4.1.3 La construcción de conceptos. 4.1.4 La plástica dentro del proceso. 4.1.5 La imagen gráfica.

5	<p>Proceso creativo</p> <p>5.1 El proceso creativo desde la perspectiva de diversos autores.</p> <p>5.2 Idea, contenido y estrategias de experimentación gráfica para la representación.</p> <p>5.3 Reflexión y análisis exhaustivo en el proceso del apunte-estudio, la materialidad y la obra final.</p> <p>5.4 Desarrollo del proceso creativo.</p> <p style="padding-left: 20px;">5.4.1 Autoconocimiento.</p> <p style="padding-left: 20px;">5.4.2 Análisis del entorno.</p> <p style="padding-left: 20px;">5.4.3 Proceso creativo personal.</p> <p style="padding-left: 20px;">5.4.4 Aplicaciones de la representación e interpretación de la forma.</p>
6	<p>Proceso creativo aplicado en temas específicos</p> <p>6.1 Naturaleza.</p> <p>6.2 Urbanismo.</p> <p>6.3 Abstracción.</p> <p>6.4 Realismo.</p> <p>6.5 Análisis de resultados.</p>

Bibliografía básica:

- Acha, J. (1999). Teoría del Dibujo. Su sociología y su Estética. México: Coyoacán.
- Acha, J. (2006). Las Actividades Básicas de las Artes Plásticas. México: Ediciones Coyoacán.
- Albers, J. (1979). La interacción del color. España: Alianza.
- Ching, K. y Juroszek, S. (1999). Dibujo y Proyecto. España: Gustavo Gili.
- Dempsey, A. (2002). Estilos, Escuelas y Movimientos. España: Blume.
- Dondis, D. A. (2006). Sintaxis de la Imagen. México: Editorial Gustavo Gili.
- Edwards, B. (1988). Aprender a Dibujar: Un Método Garantizado. España: Blume.
- Gómez, J.J. (2001). El manual del dibujo. España: Cátedra.
- Gómez, J.J. (2002). Máquinas y herramientas del dibujo. España: Cátedra.
- Gómez, J.J. (2005). Los nombres del dibujo. España: Cátedra.
- Gómez, J.J. (2007). La representación de la representación. España: Cátedra.
- Hogarth, B. (1996). El Dibujo Anatómico a su alcance. New York: Evergreen.
- Manuales Parragón. (2000). Perspectiva y Composición. Planteamientos, Técnica y Práctica. España: Parragón.
- Muller, J. (2005). Historia de la Comunicación Visual. España: Gustavo Gili.
- Ortiz, G. (2001). El significado de los colores. México: Trillas.
- Simblet, S. (2011). Anatomía para el Artista. España: Blume.
- Simpson, I. (1999). Curso Completo de Dibujo. España: Blume.
- Smith, R. (1996). Dibujar la Figura Humana. The Royal Academy of Arts. España: Blume.
- Wigman, M. (2006). Pensar Visualmente. Lenguaje, Ideas y Técnicas para el Ilustrador. España: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

- Dirección General de Publicaciones. (2005). Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles. México: CONACULTA.
- Herrera, M. (1996). Un babel resuelto en el campo del dibujo. México: UNAM.
- Parramón, J. (2004). Luz y Sombra en Pintura. España: Parramón.
- Rodríguez, I. (1998). Ensayo sobre José Luis Cuevas y el Dibujo. México: UNAM.
- Smith, R. (1994). El Color en las Acuarela. The Royal Academic of Art. España: Blume.
- Smith, R. (1994). Introducción al Acrílico. The Royal Academic of Art. España: Blume.

<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas de campo (x)</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o en Diseño y Comunicación Visual y Artes Visuales con dominio de la materia, con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Edición Gráfica II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital.	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Edición Gráfica I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos de la edición gráfica digital para promover el desarrollo de habilidades y técnicas para el uso de software especializado en esta disciplina.

Objetivos específicos:

1. Experimentar e integrar diversos recursos y funciones de la tecnología digital para su aplicación en edición gráfica.
2. Analizar y aplicar diversos procedimientos para un óptimo manejo de información.
3. Analizar y practicar con las herramientas adecuadas para el manejo óptimo de la gama tonal de un gráfico
4. Fomentar el desarrollo de una educación visual en el manejo del color cromático y acromático.
5. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en edición gráfica digital.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Herramientas de dibujo y manejo de gráficos	4	12
2	Aplicaciones y características del color	4	12
3	Creación de Tablas	4	12
4	Estilos	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Herramientas de dibujo y manejo de gráficos</p> <p>1.1 Herramientas de dibujo para tratar el contorno y el interior del objeto.</p> <p>1.1.1 Manejo de las herramientas Línea, Forma, Lápiz y Pluma.</p> <p>1.1.2 Trazos personalizados.</p> <p>1.1.3 Trazados y formas compuestas.</p> <p>1.1.4 Trazados de recorte.</p> <p>1.2 Manejo de gráficos.</p> <p>1.2.1 Formato de archivos de gráficos.</p> <p>1.2.2 Colocar o Importar gráficos provenientes de diferentes aplicaciones.</p> <p>1.2.3 Rendimiento de visualización: rápida, típica y de alta calidad.</p> <p>1.2.4 Administración de los vínculos: actualización, restauración y reemplazo.</p> <p>1.3 El ajuste de la gama tonal mediante el Histograma, Niveles y Curvas.</p> <p>1.3.1 Calibración de imágenes en escala de grises.</p> <p>1.4 Combinación de texto y objetos.</p> <p>1.4.1 Ceñir texto a objetos simples o imágenes importadas.</p>
2	<p>Aplicaciones y características del color</p> <p>2.1 Gestión de color.</p> <p>2.1.1 Calibración de la gama tonal en imágenes en color.</p> <p>2.2 Aplicación de color.</p> <p>2.2.1 Aplicación con la herramienta cuentagotas.</p> <p>2.2.2 Panel interactivo para manejo de color en línea.</p> <p>2.3 Trabajo con muestras.</p> <p>2.3.1 Creación, gestión e importación de muestras.</p> <p>2.4 Tintas planas y colores de cuatricromía.</p> <p>2.4.1 Manejo de color en diversos programas.</p> <p>2.4.2 Colores mixtos: colores de cuatricromía y tintas planas.</p> <p>2.4.3 Reventado de colores.</p> <p>2.5 Mezcla de tintas.</p> <p>2.5.1 Creación, edición y administración de muestras con tintas mixtas.</p> <p>2.5.2 Creación de un grupo de tintas mixtas.</p> <p>2.6 Matices.</p> <p>2.6.1 Creación y edición. Matices sin nombres.</p> <p>2.7 Panel de degradados.</p> <p>2.7.1 Creación de una muestra de degradado.</p> <p>2.7.2 Aplicación de un degradado sin nombre.</p> <p>2.7.3 Ajuste de un degradado con la herramienta del mismo nombre.</p> <p>2.7.4 Degradado aplicado a texto.</p> <p>2.8 Uso de colores de gráficos importados.</p> <p>2.8.1 Trabajo con canales de cuatricromía en archivos PSD.</p> <p>2.8.2 Trabajo con colores de archivo EPS o PDF.</p>
3	<p>Creación de tablas</p> <p>3.1 Formato de tablas: opciones de borde de línea y relleno</p> <p>3.2 Adición y formato de texto.</p> <p>3.3 Opciones de tabla y opciones de celda.</p>

4	<p>Estilos</p> <p>4.1 Información general del panel Estilos.</p> <p style="padding-left: 20px;">4.1.1 Estilos de carácter y de párrafo. Aplicación, adición, edición, eliminación, anulación.</p> <p style="padding-left: 20px;">4.1.2 Capitulares y estilos anidados.</p> <p>4.2 Estilos de objeto, edición, eliminación, redefinición, importación.</p> <p style="padding-left: 20px;">4.2.1 Estilos de grupo.</p>
---	--

Bibliografía básica:

Ambrose, G. y Harris, P. (2006). Color. Barcelona: Parramón.

Brea, J.L. (2010). Las tres eras de la imagen: Imagen-materia, film, e-image. Madrid: Akal.

Dabbs, A. y Campbell, A. (2005). Biblia del diseñador digital: la guía definitiva para la optimización del trabajo de diseñadores gráficos y de páginas web. Alemania: Evergreen/Taschen.

Fawcett-Tang, R. (2007). Acabados de impresión y edición folletos y catálogos. Barcelona: Promopress.

Gatter, M. (2010). Production for Print. UK: Laurence King.

Harris, A. (2007). Impresión y acabados. Barcelona: Parramón.

Pipes, A. (2005). Production for Graphic Designers. UK: Laurance King Publishing.

Rodríguez, E. (2007). El proceso digital de la imagen. España: Anaya.

Bibliografía complementaria:

Adobe Creative Team (2012). Adobe Photoshop Classroom in a Book. USA: Adobe Press/ Peachpit/Perason.

Austin, T. y Doust, R. (2008). Diseño de nuevos medios de comunicación. España: Blume.

Beane, A. (2012). 3D animation essentials. USA: Sybex.

Best, K. (2010). Fundamentos del management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. Barcelona: Parramón.

Education.

Weber, M. (2007). The layout look book: Guía visual de diseño y maquetación. Barcelona: Monsa.

Zalewski, M. (2012). La Web enredada. España: Anaya.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	()
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Iconicidad y Entornos II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología en Iconicidad y Entornos I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar y explorar los fundamentos prácticos de las estructuras con base en imagen raster en diseño bidimensional para su aplicación en proyectos de diseño en el área de Iconicidad y entornos.

Objetivos específicos:

1. Explorar las posibilidades del diseño bidimensional en diversos materiales y sistemas de reproducción.
2. Practicar con el uso de recursos tecnológicos como herramienta para el diseño bidimensional sustentable.
3. Plantear soluciones gráficas bidimensionales en el diseño de productos comerciales con imagen Raster.
4. Diseñar y desarrollar proyectos de diseño bidimensional con enfoque en la imagen Raster.
5. Fomentar el análisis reflexivo y comparativo para determinar la información requerida en cada soporte.
6. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en iconicidad y entornos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La gráfica bidimensional digital	4	12
2	Soluciones bidimensionales en imagen raster	4	12
3	Infografía de mapa de bits	4	12
4	Armado de imagen en volumen	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La gráfica bidimensional digital 1.1 Papel 1.2 Cristal 1.3 Metal 1.4 Otros
2	Soluciones bidimensionales en imagen raster 2.1 Estructura 2.2 Volumen 2.3 Áreas de aplicación (paneles de información) 2.4 Área de visión y proyección
3	Infografía de mapa de bits 3.1 Área de trabajo y resolución 3.2 Armado y aplicación de color, texturas e iluminación 3.3 Área de visión y formato de salida 3.4 Análisis de salida y formato
4	Armado de imagen en volumen 4.1 Estructura 4.2 Superficie 4.3 Luces 4.4 Proporción 4.5 Ambiente de soporte 4.6 Armado (render) salida (formato)

Bibliografía básica:

- Fantini, J. (2009). Imágenes Paganas. Relatos sobre buenas prácticas desde los márgenes de la gestión cultural. Córdoba: Ábaco-Cultura Contemporánea.
- Laybourne, K. (1998). The animation book. New York: Three Rivers Press.
- Frías, P. J. (2012). De la creatividad a la innovación: 200 diseñadores mexicanos. México: Designio.
- Garau, A. (1992). Las armonías del color. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica. España: Ed. Paidós Ibérica.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2006). Imagen. Barcelona: Parramón.
- Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). Comunicación visual. Barcelona: Parramón.
- Campos, C. C. (2012). Boceto en diseño de productos. España: Ilus Books.
- Dondis, D. A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª edición). México: Gustavo Gili.
- Jardí, E. (2012). Pensar con imágenes (1ª ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Danaher, S. (2001) Digital 3D Design. EUA: Watson-Guptill
- Bigi, C. (2004) Animazione 3D Storia-Tecniche-Produzione. Milan: Mondadori Informatica
- Lacey, J. (2004) The complete Guide to Digital Imaging. EUA: Publicaciones Watson-Guptill
- Strata. (2007). Art & Science of STRATA 3D CX. EUA: Autor.
- AA.VV. (2007). Light Wave 3D Versión 9.0 Users Guide EUA: Publicaciones Lightwave
- Dabbs, Alistar. (2007). La Biblia del diseñador Digital. Madrid: Evergreen.

Bibliografía complementaria:

- Rabbit Editions. (2009). Structural Package Design. EUA: Autor.
- Lieser, Wolf. (2009) Arte Digital. España. Hullman.
- Stephen, P. (2002) The Digital Designer: 101 Graphic Design Projects for Print, the Web, Multimedia, and Motion Graphics. EUA: Focal Press.

Pender, K. (1998). Digital Colour in Graphic Design. EUA: Focal Press.	
Goodwing, K. (2009). Designing for the Digital Age. EUA: Watson-Guption	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyecto ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente en el área de Iconicidad y Entornos.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
		4	64
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar los antecedentes, procesos y lenguaje de la animación digital bi y tridimensional para aplicarlos en el desarrollo de diversos proyectos de animación.

Objetivos específicos:

1. Estudiar los antecedentes de la animación digital.
2. Analizar y emplear el lenguaje y términos utilizados en la animación digital.
3. Estudiar las características de la animación digital bidimensional y tridimensional.
4. Practicar con el software y hardware necesario para el desarrollo de proyectos de animación
5. Aplicar los conocimientos y técnicas en el desarrollo de proyectos de animación digital bidimensional, tridimensional e híbrida
6. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en medios audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Animación digital	3	9
2	Animación digital bidimensional	3	9
3	Animación digital tridimensional	3	9
4	Animación digital híbrida	3	9
5	Proyecto de animación digital	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Animación Digital 1.1 Antecedentes de la animación digital 1.2 La animación digital contemporánea
2	Animación digital bidimensional 2.1 Hardware para animación digital bidimensional. 2.2 Software para animación digital bidimensional. 2.3 Lenguaje y conceptos para la animación digital bidimensional.
3	Animación digital tridimensional 3.1 Hardware para la animación digital tridimensional. 3.2 Software para la animación digital tridimensional. 3.3 Lenguaje y conceptos para la animación digital tridimensional.
4	Animación digital híbrida 4.1 Animación para video mapping. 4.2 La animación y la realidad aumentada. 4.3 Motion Graphics.
5	Proyecto de animación digital 5.1 Guión. 5.2 Desarrollo de arte y personajes. 5.3 Armado de proyecto y definición de soporte. 5.4 Desarrollo de la animación. 5.4.1 Escenarios. 5.4.2 Manejo de cámaras virtuales. 5.4.3 Aplicación de huesos y efectos. 5.4.4 Renderizado de imágenes y sonido. 5.4.5 Ensamblaje y post producción. 5.4.6 Evaluación de producto.

Bibliografía básica:

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón
 Beck, J. (2004). Animation Art (from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI.) EUA. Harper Design.
 Beck, J. (2004). Animation Art. EUA: Harper Design.
 Dooley, M. (2008). Teaching Motion Design. EUA: Allworth Press.
 Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.
 Krasner, J. (2008). Motion Graphics Design: Applied History and AestheTIC. UK: Focal Press.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación, España: Hermann Blume
 Webster, C. (2005). Animation, the Mechanics of motion. UK: Focal Press.
 Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Edgell, S. (2001). The Complete Cartooning Course. EUA: Barron's.
 Vernallis, C. (2004). Experiencing music video: aestheTIC and cultural context. New York: Columbia University Press.
 Villain, D. (1997). El encuadre cinematográfico. Barcelona: Paidós.
 White, M. R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.
 Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y en animación.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x) Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración I Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar y experimentar con los principios de la ilustración digital con mapa de bits como una técnica para desarrollar proyectos de diseño gráfico, aplicando los procesos de producción adecuados acorde con las metodologías aplicadas.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Reafirmar las bases conceptuales de la ilustración análoga. 2. Analizar y experimentar las principales aplicaciones con mapa de bits. 3. Aplicar metodologías de diseño en procesos de producción de ilustración digital para soportes de diseño gráfico. 4. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en ilustración digital.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Ilustración con base en mapa de bits	4	12
2	Ilustración tipo paint	4	12
3	Ilustración con base en mapas de bits a través de 2 1/2D y 3D	4	12
4	Ilustraciones matte paint	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Ilustración con base en mapa de bits 1.1 Espacio bidimensional. 1.2 Creación de elementos 2D y superficies. 1.3 Técnicas para la representación de personajes. 1.4 Superficies básicas.
2	Ilustración tipo paint 2.1 Comparación de técnicas digitales y análogas. 2.2 Espacio bidimensional. 2.3 Creación de elementos 2D y superficies. 2.4 Técnicas para la representación de personajes. 2.5 Superficies básicas. 2.6 Paisajismo digital.
3	Ilustración con base en mapas de bits a través de 2 1/2D y 3D 3.1 Manejo de volumen. 3.2 Texturas y mascarillas. 3.3 Aplicación de color. 3.4 Suavidad de las formas.
4	Ilustraciones matte paint 4.1 Paisajismo digital. 4.2 Perspectiva y profundidad de campo. 4.3 Acabados.

Bibliografía básica:

3dtotal.com (2009). Digital painting techniques: practical techniques of digital art masters. Reino Unido: Taylor & Francis.

Escribano, J. (2011). Vender en internet: las claves del éxito. España: Grupo Anaya Comercial.

Evening, M. (2011). Photoshop CS5 para fotógrafos: avanzado. España: Anaya multimedia- Anaya interactiva.

Fabry, G. y Cormack, B. (2006). Anatomy for Fantasy Artists. Singapore: Barrons.

Lewis, B. (1997). Introducción a la ilustración. México: Trillas.

Loomis, A. (2001). Figure drawing for all its worth. New York: The Viking press.

Loomis, A. (2011). Fun with a pencil. España: Anaya multimedia- Anaya interactiva.

Mediaactive. (2011). Manual de illustrator CS5. México: Alfa omega grupo editor.

Williams, R. (2012). The Animators Survival Kit. New York: Faber and Faber.

Bibliografía complementaria:

Hamm, J. (1987). Cartooning. The head and figure. EUA: Perigee book.

Heart, C. (2008). Cartooning. The ultimate character design book. EUA: Sixth & Spring Books.

Lippincott, G. (2007) The Fantasy Illustrator's Technique Book. EUA: Quarto Inc.

Mattinggly, D. (2001). The Digital Matte Painting Handbook. Canada: Sybex.

Zeegen, L. (2008). Ilustración digital, una clase magistral de creación de imágenes. Colombia: Promopress.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en TIC. Con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Fotografía II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Investigación-Producción, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		4	64

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Fotografía I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar y practicar con diversos procesos de manipulación fotográfica digital para aplicarlos en proyectos de diseño que cubran las necesidades visuales en el ámbito de la comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Experimentar con la resolución de la toma fotográfica para las necesidades de comunicación específicas.
2. Practicar con la manipulación y adaptación de color en cámara, monitor e impresión.
3. Manipular piezas fotográficas para la construcción de imágenes en programas de edición o revelado digital.
4. Determinar las herramientas óptimas para el desarrollo de proyectos de fotografía digital.
5. Determinar previamente los formatos de salida más óptimos para cada proyecto.
6. Reflexionar en los procesos de Investigación-producción para fotografía digital.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
1	Manejo de resolución	4	12
2	Gestión de color	4	12
3	Técnicas de manipulación y procesado digital	4	12
4	Opciones de salida para proyectos de manipulación digital	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Manejo de resolución 1.1 Problemas de interpolación. 1.2 Reajuste de la definición de salida. 1.3 Pruebas de impresión.
2	Gestión de color 2.1 Perfiles de color. 2.2 Perfiles de trabajo.
3	Técnicas de manipulación y procesado digital 3.1 Controles de retoque de la imagen fotográfica. 3.2 Ajustes tonales. 3.2.1 Creación de luces y sombras. 3.2.2 Reducción de ruido en el color. 3.2.3 Suavizado de luminancia y enfoque. 3.4 Técnicas de retoque especial.
4	Opciones de salida para proyectos de manipulación digital 4.1 Adecuación de la imagen en función del tipo de salida necesaria. 4.2 Aplicación de los retoques técnicos y de efectos requeridos. 4.3 Ajuste del tamaño y resolución de salida. 4.4 Impresión y montaje en sistema de impresión de gran formato. 4.5 Preparación de positivos y negativos para impresión en artes gráficas (offset y serigrafía). 4.6 Preparación de imágenes para proyectos de animación. 4.6.1 Integración de elementos gráficos y tipográficos. 4.6.2 Integración de efectos especiales y fotogramas de animación. 4.6.3 Producción de pantallas. 4.6.4 Re-iluminación de la escena.

Bibliografía básica:

- Andrews, P. (2009). Manual del revelado RAW de la toma a la imagen final. Barcelona: Omega.
- Ang, T. (2001). La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes. México: Blume, Ramón Llaca y Cía. S.A.
- Bourriaud, N. (2006). Estética relacional (2ª ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Carlson, J. (1999). Diseño páginas web color. Barcelona: Gustavo Gili.
- Daly, T. (2002). The digital printing handbook. Londres: Argentum.
- Díaz, A. (2002). Los espacios urbano-arquitectónicos como sujetos de interacción, Tesis de maestría, México: ENAP-UNAM.
- Evening, M. (2009). Adobe Photoshop CS4 for Photographers. USA: Focal Press.
- Farace, J. (2001). Captura de imágenes. Barcelona: Index Book.
- Farace, J. (2001). Impresión de imágenes. Barcelona: Index Book.
- Fontcuberta, J. (1990). Fotografía. Conceptos y procedimientos: Una propuesta metodológica. Barcelona: Gustavo Gili.
- Guasco, I. (2008). El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica. Argentina: Colección Manuales.
- Luck, S. (2007). Técnicas de luz y filtros con Photoshop. Barcelona: Colección básica de fotografía digital.

Bibliografía complementaria:			
Calsamiglia, H. y Tusón, A. (1999). Las cosas del decir. Manual de análisis de discurso. Barcelona: Ariel.			
Casacuberta, D. (2003). Creación Colectiva. Barcelona: Gedisa.			
Child, J. (2008). Introducción a la fotografía creativa. España: Ediciones Anaya Multimedia.			
Coren, S. (1999). Sensación y percepción. México: McGraw-Hill.			
Machado, A. (2000) El paisaje mediático. Buenos Aires: Del Rojas UBA.			
Stelzer, O. (1981). Arte y fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.			
Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Dibujo II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
		4	64
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Dibujo I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Identificar los elementos teórico-conceptuales del discurso y la retórica en el dibujo análogo tradicional y sus implicaciones narrativas en la producción de dibujo digital, para incorporarlos en el desarrollo de proyectos de investigación-producción de dibujo en soportes digitales.

Objetivos específicos:

1. Analizar los elementos del discurso empleados en el dibujo digital.
2. Identificar los usos y aplicaciones de la narrativa y la retórica en el dibujo digital.
3. Analizar y experimentar con la producción de dibujo digital como estructura dramática.
4. Producir ejercicios prácticos de dibujo en soportes digitales.
5. Distinguir diferentes estilos de dibujo digital.
6. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en dibujo digital.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El discurso en el dibujo digital	3	9
2	Narrativa y retórica del dibujo digital	3	9
3	La implicación narrativa del dibujo digital	3	9
4	El dibujo como estructura dramática	3	9
5	La ilustración digital	2	6
6	Exploración profesional	2	6
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	El discurso en el dibujo digital 1.1 Metodología hermenéutica. 1.2 Fenómenos artísticos.
2	Narrativa y retórica del dibujo digital 2.1 Idea de proyecto. 2.2 Actividad. 2.3 Producción en torno a la idea del proyecto.
3	La implicación narrativa del dibujo digital 3.1 La imagen en el contexto social. 3.2 La modernidad se debate. 3.3 Imágenes e imaginarios colectivos.
4	El dibujo como estructura dramática 4.1 La provocación y sus motivos. 4.2 La gráfica y su articulación imaginaria. 4.3 Relieves en revueltas y sus consecuencias en el arte.
5	La ilustración digital 5.1 Tema para elaborar. 5.2 Fundamentación del proceso creativo. 5.3 Significación-experiencia de campo.
6	Exploración profesional 6.1 Metodología aplicada. 6.2 Dimensión del discurso. 6.3 Consecuencia de procesos de producción. 6.4 Impacto y posibilidad.

Bibliografía básica:

- Berck, J. (2004). *Animation art. From pencil to pixel, the history of cartoon, anime and CGI*. New York: Harper Collins Publishers.
- Cámara, S. (2004). *El dibujo animado*. Barcelona: Parramón.
- Choi, J. (2005). *Animación de personajes con Maya*. España: Anaya.
- García, R. (1995). *La magia del dibujo animado*. Madrid: Mario Ayuso Editor.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980). *La Técnica de los dibujos animados*. España: Editorial Omega.
- Laybourne, K. (1998). *The animation book*. New York: Three Rivers Press.
- Patmore, C. (2003). *Curso completo de animación*. Barcelona: Acanto.
- Quinn, J. (2010) *Dibujo para animación*, España: Hermann Blume.
- Rodríguez, M. (2002). *Animación, una perspectiva desde México*. México: CUEC/UNAM.
- Saenz Valiente, R. (2006). *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Argentina: De la flor.
- Whitaker, H. (2009). *Timing for animation*. UK: Focal Press.
- White, T. (2010). *Animación. Del lápiz al pixel*. España: Omega.
- Wiedemann, J. (2007). *Animation now! 25 TH*. Alemania: Taschen.

Bibliografía complementaria:

- Arcos, M. (2007). *Fundamentos de animación*. España: Parramón.
- Beck, J. (2004). *Animation Art*. USA: Harper Design.
- Melissinos, C. (2012). *The Art of Video Games*. USA: Watson Guptill.
- Muybridge, E. (1985). *Horses and other animals in motion*. USA: Dover Publication.

Muybridge, E. (2004). The human figure in motion. Inglaterra: Phaidon.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
 Simon, M. (2003). Producing independent 2D character animation. USA: Elsevier Science
 Solariski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Age Art Techniques for Winning Video Game Art. USA: Watson Gupill.
 Webster, C. (2005). Animation: the mechanics of motion. UK: Focal Press.
 White, T. (2009). How to make animated films. USA: Elsevier Focal Press.
 Williams R. (1990). Animators survival kit. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesigráfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminario de Proyectos de Investigación

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Seminario	Duración del programa: 8 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Identificar y seleccionar un problema de investigación de índole social que funcione como base para estructurar un proyecto de investigación conceptual y visual vinculado con los Laboratorios de Diseño.

Objetivos específicos:

1. Determinar una metodología, técnicas, recursos de investigación y propuestas visuales para el proyecto.
2. Seleccionar técnicas y recursos tecnológicos que faciliten el acceso a las fuentes de investigación y el desarrollo de acciones prácticas para el desarrollo del proyecto.
3. Estructurar e integrar esquemas conceptuales y gráficos en el proyecto de investigación
4. Organizar y jerarquizar los contenidos teórico-prácticos del proyecto.
5. Iniciar el desarrollo del contenido temático del proyecto.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proyecto de investigación.	4	4
2	Definición de la propuesta.	4	4
3	Proceso creativo, estructuración de textos y esquematización.	4	4
4	Desarrollo visual de la propuesta teórica.	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Proyecto de investigación. 1.1 Selección o definición de un tema a desarrollar. 1.2 Recopilación y organización del material. 1.3 Elementos y formas del discurso. 1.4 Análisis, redacción y estructura del proyecto. 1.5 Propuesta visual: elaborar línea del tiempo a partir de los antecedentes del proyecto.
2	Definición de la propuesta. 2.1 Origen e importancia de la propuesta. 2.2 Objetivos (generales y particulares) de la propuesta. 2.3 Contenido (redacción de resumen). 2.4 Propuesta o hipótesis (teórica-práctica). 2.5 Selección de métodos de investigación (teórico-prácticos). 2.6 Selección de técnicas de investigación (bibliográficas y de campo). 2.7 Propuesta visual: creación de gráficos o imágenes, selección y análisis visual.
3	Proceso creativo, estructuración de textos y esquematización. 3.1 El cuestionamiento, acopio de datos, incubación, iluminación, elaboración, comunicación. 3.2 Generación de textos (descripción, explicación, argumentación). 3.3 Características, estructura y redacción de ensayo. 3.4 Esquematizar la información. 3.5 Propuesta visual: elaboración de esquemas con integración de imagen y texto.
4	Desarrollo visual de la propuesta teórica. 4.1 Desarrollo conceptual, experimental y de concreción. 4.2 Reporte y discernimiento, limitaciones de la investigación y reflexiones de la propuesta. 4.3 Propuesta visual: elaboración de cartel informativo del proyecto de investigación. 4.4 Propuesta escrita: generación de ensayo a partir del proyecto de investigación.

Bibliografía básica:

- Best, K. (2010). Fundamentos del Management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramón.
- Booth, V., Colomb, G. y Williams, J. (2001). Cómo convertirse en un hábil investigador. España: Gedisa.
- Bunge, M. (2009). La investigación científica. Su estrategia y su filosofía. México: Siglo XXI editores.
- Cañas, J. J. (2005). Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario. España: UOC.
- Dondis, D. A. (1990). La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. (6ª edición). México: Gustavo Gili.
- Eco, H. (2001). Cómo se hace una tesis. España: Gedisa.
- Fiske, J. (1982). Introducción al estudio de la comunicación. Bogotá: Norma.
- Foucault, M. (1983). El orden del discurso. España: Tusquets Editores.
- Gombrich, E. H. (2003). Los usos de las imágenes: estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica.
- Habermas, J. (1987). Teoría de la acción comunicativa. Madrid: Taurus.
- Méndez, I. (1990). El protocolo de investigación: lineamientos para su elaboración y análisis. México: Trillas.
- Morales, E. (2005). La metodología en la investigación del diseño y el diseño como método de investigación. En las rutas del diseño. (pp. 69-81). México: Editorial Designio.
- Rodríguez, M. (1985). Manual de creatividad. México: Trillas.
- Suárez Íñiguez, E. (2004). Cómo hacer la tesis, la solución a un problema. México: Trillas.
- Tena Suck, A. (2007). Manual de Investigación Documental. México: Plaza y Valdez editores.
- Uribe, T. (2005). El creador artístico. En Interdisciplina escuela y arte. Antología Tomo II (pp. 201-214). México:

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Bibliografía complementaria:

Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Trillas.
Best, K. (2008). Management del diseño. Barcelona: Parramón.
Costa, J. (1998). La esquemática. Visualizar la información. Editorial Paidós. España.
Crow, D. (2008) No te creas una palabra. Una introducción a la semiótica. Editorial Promopress. Barcelona.
Fishel, C. (2011). Manual del diseñador freelance. Barcelona: Parramón.
Gavin, A. et al. (2006). Diccionario visual de diseño gráfico. Barcelona: Index Book.
Johanson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica. Barcelona: Gustavo Gili.
Llovet, J. (1981). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
Zikmund W. G. (1997). Investigación de mercados. México: Pearson Educación.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Otras: Integración de avances de investigación	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, Artes Visuales, Sociología, Antropología, Ciencias de la Comunicación con experiencia docente y en la elaboración de proyectos y protocolos de investigación y dirección de tesis.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Psicología para la Comunicación Visual

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 8 semanas	
		4	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar e identificar los fundamentos psicológicos que se vinculan con el diseño y las artes para fomentar el desarrollo de conocimientos referentes a los procesos de comunicación visual en el campo de la cultura estética.

Objetivos específicos:

1. Analizar los lineamientos fundamentales de diversos enfoques teórico/metodológicos de la psicología, en el marco de su vinculación y aportes a la comunicación visual.
2. Identificar los componentes estructurales básicos de la personalidad individual en sus dimensiones cognitivas (percepción-acción-inteligencia) y motivacionales (impulsos-tendencias-afectos).
3. Analizar los elementos constitutivos básicos de la percepción-acción colectiva, sus orientaciones y tendencias predominantes.
4. Identificar los conflictos y soluciones de compromiso inherentes al espacio de la comunicación visual.
5. Analizar los componentes clave del lenguaje visual: forma, color, composición y movimiento, como herramienta para la planeación y elaboración de proyectos de diseño y comunicación visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La psicología en el campo de la comunicación visual	4	4
2	Estructura de la personalidad	4	4
3	Estructura, orientación y dinámica colectiva en la comunicación visual	4	4
4	Componentes clave del lenguaje visual	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La psicología en el campo de la comunicación visual 1.1 Introducción panorámica. 1.2 El psicoanálisis. 1.3 La Gestalt. 1.4 Las neurociencias.
2	Estructura de la personalidad 2.1 Dimensión cognitiva (percepción-acción-inteligencia). 2.2 Dimensión motivacional (impulsos-tendencias-afectos).
3	Estructura, orientación y dinámica colectiva en la comunicación visual 3.1 Freud/Le Bon: Psicología de las masas y análisis del yo. 3.2 Kurt Lewin: Teoría del campo. 3.3 Wilfred Bion: Teoría de los supuestos básicos. 3.4 Pichón- Riviére: Procesos grupales.
4	Componentes clave del lenguaje visual 4.1 Forma. 4.2 Composición. 4.3 Color. 4.4 Movimiento.

Bibliografía básica:

- AA.VV. (2001). Arte y percepción visual. Madrid. Alianza.
- Arnheim, R. (2011). El poder del centro. Barcelona. Akal.
- Dilts, R.B. (2011). El arte de la comunicación. Barcelona. Rigden Institut Gestalt.
- Freud, S. (2011). Psicología de las masas. Madrid. Alianza.
- Freud, S. (2012). Obras completas. México. Siglo XXI.
- Gardner, H. (1987). Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. Barcelona. Paidós.
- Hall, C. (2006). Compendio de psicología freudiana. México. Paidós.
- Küppers, H. (1982). Fundamentos de la teoría de los colores. Barcelona. Gustavo Gili.
- Larsen, R.J. (2004). Psicología de la personalidad. México. Mc Graw-Hill.
- Martínez P., C. (2012). Neurociencia y afectividad. Barcelona. Erasmus.
- Pichón- Riviére, E. (2007). El proceso grupal. Buenos Aires. Nueva Visión.
- Pierantoni, R. (1984). El ojo y la idea. Barcelona. Paidós.
- Wittgenstein, L. (1994). Observaciones sobre los colores. Barcelona. Paidós.
- Zinker, J. (2006). El proceso creativo en la terapia gúestáltica. Barcelona. Paidós.

Bibliografía complementaria:

- Bion, W. (1980). Experiencias en grupos. Barcelona. Paidós.
- De la Torre, S. (2007). Creatividad cuántica. Una mirada transdisciplinar.[en línea]. Recuperado el14 de febrero de 2012 en: <http://www.encuentros-multidisciplinares.org/Revistan%BA28/Saturnino%20de%20la%20Torre%20de%20la%20Torre.pdf>
- Fernández F., J.M. (2009). La noción de campo en Kurt Lewin y Pierre Bourdieu: un análisis comparativo. [en línea]. Recuperado el14 de febrero de 2012 en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/997/99715163002.pdf>
- Goldstein, B. (2011). Sensación y percepción. México. Cengage Learning.
- Harvey, R. (1981). La percepción sensorial. México. Limusa Noriega.
- Heller, E. (2004). Psicología del color. Barcelona. Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Arte y Diseño Barroco y Virreinal

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Observar, identificar y analizar las características de las artes visuales de Europa y Latinoamérica para reconocer los elementos que se integraron al sincretismo de la naciente identidad nacional mexicana e identificar los códigos compositivos, tipográficos y cromáticos particulares que aún se emplean en el diseño.

Objetivos específicos:

1. Valorar las circunstancias históricas, geográficas y culturales que influyeron en la producción artística y gráfica, de las épocas barroca y virreinal.
2. Analizar e identificar los elementos formales, técnicos y temáticos, así como los significados subyacentes de las obras barrocas y virreinales.
3. Analizar las obras de este periodo para reconocer los valores propios de su contexto histórico.
4. Estudiar las aportaciones e influencias que contribuyeron a la comunicación visual durante este periodo para reflexionar sobre las intenciones, funciones y fines de la producción gráfica y artística de la época.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Reforma y contrarreforma: el arte como espejo de poder y gloria	12	0
2	El arte de la evangelización: conquista militar y espiritual de América	12	0
3	Manierismo y Barroco novohispano: sincretismo y cultura criolla	12	0
4	El arte de la razón: transformación de la plástica colonial a identidad visual de una nación	12	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Reforma y contrarreforma: el arte como espejo de poder y gloria 1.1 Barroco europeo: expresión visual aristócrata y burguesa 1.2 Rococó: la saturación de contenido y el discurso como ornamento 1.3 Caslon Baskerville 1.4 Los diseños imperiales de Louis René Luce 1.5 Impresiones iluminadas de William Blake
2	El arte de la evangelización: conquista militar y espiritual de América. 2.1 Arte monástico y conjuntos conventuales: difusión de la fe y del arte europeos. 2.2 Encuentro e integración cultural: la discusión del arte tequitqui como expresión esclavista americana. 2.3 Manierismo en México: pintura, escultura y arquitectura novohispanas.
3	Manierismo y Barroco novohispano: sincretismo y cultura criolla 3.1 Manierismo en México: pintura, escultura y arquitectura novohispana. 3.2 Barroco mexicano: manifestación artística de la sociedad criolla. 3.3 Diseño arquitectónico en portadas y retablos salomónico, estípite, anástilo y neóstilo. 3.4 Imaginería policromada y estofada. 3.5 Neoclásico novohispano: el triunfo de la razón, la Ilustración y la Academia.
4	El arte de la razón: transformación de la plástica colonial a identidad visual de una nación 4.1 Neoclásico novohispano. 4.1.1 Las reformas borbónicas. 4.1.2 La Ilustración. 4.1.3 El nacionalismo. 4.2 La Real Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos en Nueva España. 4.2.1 Origen. 4.2.2 Vigencia. 4.2.3 Independencia. 4.2.4 Transformación.

Bibliografía básica:

- De Paz, A. (1989). La crítica social del arte. España: Gustavo Gilli.
- Fernández, J. (1983). Arte del siglo XIX en México. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.
- Fernández, M. (1993). El nóstico y las primeras manifestaciones de la Ilustración en Nueva España, México: Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas, vol. XVI, núm. 64.
- Fernández, M. (2011). Estudios sobre el simbolismo en la arquitectura novohispana. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Garibay, R. (1990). Breve historia de la Academia de San Carlos y de la Escuela Nacional de Artes Plásticas. México: ENAP.
- Hauser, A. (1998). Historia social de la literatura y el arte, tomo 2, desde el Rococó hasta la época del cine. Madrid: Debate.
- Kubler, G. (1982). Arquitectura mexicana del siglo XVI. México: Fondo de Cultura Económica.
- Maquivar, M. (1995). El imaginero novohispano y su obra. México: INAH.
- Maris Dantzic, C. (1994) Diseño visual, introducción a las artes visuales. México: Trillas.
- Meggs, P. (2000). Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas.
- Rafols, J. F. (2000). Historia del arte. México: Óptima.
- Toussaint, M. (1990). Arte Colonial en México. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.
- Toussaint, M. (1990). Pintura Colonial en México. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.

Tovar de Teresa, G. (1992). *Pintura y escultura en la Nueva España (1557-1640)*. México: Grupo azabache.
Villegas, V. (1956). *El gran signo formal del barroco: ensayo histórico del apoyo estípite*, México: UNAM, Escuela Nacional de Arquitectura.

Bibliografía complementaria:

Báez Macías, E. (1974). *Fundación e Historia de la Academia de San Carlos*. México: Departamento del Distrito Federal.

Bargellini, C. (1986). *Esculturas y retablos del siglo XVII*, en *Historia del arte mexicano*, México: Salvat.

Bargellini, C. y Fuentes, E. (1989). *Guía que permite captar lo bello. Yesos y dibujos de la Academia de San Carlos 1778-1916*. México: UNAM, IIE, ENAP, (Cuadernos de Historia del Arte, 54).

Estrada de Gerlero, E. (1986). *Sentido, político, social y religioso en la arquitectura conventual novohispana*, en *Historia del Arte Mexicano*. México: Salvat.

Estrada de Gerlero, E. (1982). *La Pintura Mural durante el Virreinato*, en *Historia del Arte mexicano*. México: Salvat.

Fernández, J. (1990). *El retablo de los reyes. Estética del Arte de la Nueva España*, en *Estética del arte mexicano*. Coatlucue, el retablo de los reyes, el hombre. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.

Fernández, M. (1985). *Arquitectura y gobierno virreinal: los maestros mayores de la ciudad de México. Siglo XVII*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Fernández, M. (1986). *Retrato hablado: Diego de la Sierra, un arquitecto barroco en la Nueva España*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Fernández, M. (2003). *Cristóbal de Medina Vargas y la arquitectura salomónica en la Nueva España*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.

González Galván, M. (1995). *Modalidades del barroco mexicano*. México: Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas.

González Galván, M. (1977). *Modalidades del fuste barroco*, en *Del arte. Homenaje a Justino Fernández*. México: UNAM, IIE.

Gutiérrez Haces, J. (1997). *Cristóbal de Villalpando*. México: Fondo Cultural Banamex, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, Grupo Modelo, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Gutiérrez Haces, J. (2011). *Fortuna y decadencia de una generación: de prodigios de la pintura a glorias nacionales*, edición a cargo de Gustavo Curiel. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Maquivar, M. (1982). *Escultura y Retablos. Siglos XVI-XVII*, en *Historia del Arte Mexicano*. México: Salvat.

Manrique, J. (1971). *Reflexiones sobre el manierismo en México: artes y letras*. México: Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas, vol. X, núm. 40.

Manrique, J. (1971). *El nóstico: la última carta del barroco mexicano*, en *Historia Mexicana*. México: El Colegio de México.

Manrique, J. (1977). *Del Barroco a la Ilustración*, en *Historia General de México*. México: El Colegio de México.

Manrique, J. (1982). *"La estampa como fuente del arte en Nueva España"*, México: Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas, vol. XIII, núm. 50/1.

Maza, F. (1969). *El Churrigueresco en México*. México: Fondo de Cultura Económica.

Maza, F. (1980). *"Las catedrales como fenómeno manierista"*, en *La dispersión del manierismo. (Documentos de un coloquio)*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, (Estudios de Arte y Estética: 15).

Moreno Toscano, A. (1977). *"El siglo de la Conquista"*, en *Historia General de México*. México: El Colegio de México.

Moreno Villa, J. (1942). *La Escultura Colonial Mexicana*. México: El Colegio de México.

Ruiz Gomar, J. (1977). *"Pintura manierista en Nueva España"*, en *Historia del Arte Mexicano*. México: Salvat.

Ruiz Gomar, J. (1977). *"La escultura académica hasta la consumación de la independencia"*, en *Historia del Arte Mexicano*, vol 7. México: Salvat.

Reyes Valerio, C. (1978). *Arte Indocristiano: escultura del siglo XVI en México*, México: SEP, INAH, Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía.

Tovar de Teresa, G. (1995). *Miguel Cabrera: pintor de cámara de la reina celestial*. México: Inver México.

Villegas, V. (1956). *El gran signo formal del barroco: ensayo histórico del apoyo estípite*, México: UNAM, Escuela Nacional de Arquitectura.

Tovar de Teresa, G. (1988). Un rescate de la fantasía: el arte de los Lagarto, iluminadores novohispanos del siglo XVI y XVII. México: Equilibrista.

Vargas Lugo, E. (1999). La iglesia de Santa Prisca de Taxco. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, Historia o Filosofía. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Diseño, Mercadotecnia y Publicidad

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 1
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar y aplicar los fundamentos teóricos de la mercadotecnia y la publicidad para organizar y desarrollar un proyecto de diseño basado en modelos teóricos publicitarios que requieran del desarrollo de la imagen.

Objetivos específicos:

1. Identificar los elementos integradores y conceptos básicos de la mercadotecnia y la publicidad así como su vínculo con el diseño gráfico.
2. Determinar las características del mercado y las fases de su proceso de investigación.
3. Analizar e identificar los diversos tipos de consumidores y el proceso de la decisión de compra.
4. Identificar las características, clasificaciones y las diversas etapas de la vida de un producto.
5. Reconocer el rol del diseñador en el ámbito publicitario.
6. Analizar y aplicar el proceso creativo propio de la publicidad.
7. Analizar y aplicar el análisis FODA como solución estratégica.
8. Determinar los medios más adecuados para el desarrollo de una estrategia publicitaria.
9. Determinar el rol del diseño dentro de la mercadotecnia y la publicidad.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Mercadotecnia y publicidad	2	2
2	El mercado	2	2
3	El consumidor	2	2
4	El producto	2	2
5	Mensaje gráfico publicitario	2	2
6	Comunicación publicitaria	3	3
7	Diseño aplicado a la mercadotecnia y la publicidad	3	3
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Mercadotecnia y publicidad</p> <p>1.1 Concepto de mercadotecnia.</p> <p>1.1.1 Antecedentes.</p> <p>1.1.2 Concepto y definición.</p> <p>1.1.3 Características de la mercadotecnia.</p> <p>1.1.4 Tipos de mercadotecnia.</p> <p>1.1.5 Mercadotecnia y diseño gráfico.</p> <p>1.2 Concepto de publicidad.</p> <p>1.2.1 Antecedentes y orígenes de la publicidad.</p> <p>1.2.2 Conceptos de publicidad.</p> <p>1.2.3 Definición de publicidad.</p> <p>1.2.4 Tipos de publicidad.</p>
2	<p>El mercado</p> <p>2.1 El mercado y su segmentación.</p> <p>2.1.1 Concepto y definición de mercado.</p> <p>2.1.3 Tipos de mercado.</p> <p>2.1.4 Características del mercado.</p> <p>2.1.5 Segmentación.</p> <p>2.2 Investigación de mercado.</p> <p>2.2.1 Factores para realizar una investigación.</p> <p>2.2.2 Contextos sociales, políticos y culturales.</p> <p>2.2.3 Metodología de la investigación.</p> <p>2.2.4 Planeación y determinación de objetivos.</p> <p>2.2.5 Escenarios de investigación (producción, ventas, social, marketing, negocios, publicitarios).</p> <p>2.2.6 Tipos de investigación (cuantitativa, cualitativa).</p>
3	<p>El consumidor</p> <p>3.1 Características del consumidor.</p> <p>3.3 Consumidores reales y potenciales (variables de influencia).</p> <p>3.4 Clasificación socio-económica y de pertenencia.</p> <p>3.5 Clasificación y rol de motivos.</p> <p>3.6 Conducta y toma de decisión del consumidor.</p> <p>3.7 Diferencia entre consumidor y cliente.</p> <p>3.8 El proceso de compra.</p>
4	<p>El producto</p> <p>4.1 Clasificación de productos.</p> <p>4.2 Las 5 "Ps" de la mercadotecnia (producto, precio, plaza, promoción, package).</p> <p>4.3 El ciclo de vida del producto.</p> <p>4.4 Estrategias de mercadotecnia según el producto.</p> <p>4.5 Nuevos productos.</p>
5	<p>Mensaje gráfico publicitario</p> <p>5.1 Diseño del mensaje.</p> <p>5.2 Contenido del mensaje.</p> <p>5.3 Estructura del mensaje.</p> <p>5.3.1 Características del mensaje.</p> <p>5.3.2 Características de un eslogan.</p>

	<p>5.3.3 Situaciones receptivas del mensaje. 5.3.4 Génesis del mensaje. 5.3.5 Estrategia de la imagen y el pensamiento. 5.3.6 Brevedad, un axioma del mensaje. 5.4 Personaje publicitario, figura pública o <i>jymmic</i>. 5.5 Fuente del mensaje. 5.6 Percepción del mensaje.</p>
6	<p>Comunicación publicitaria 6.1 Comunicación de masas. 6.2 Comunicación persuasiva. 6.3 Los canales de comunicación. 6.4 Canales impersonales. 6.4.1 Medios impresos. 6.4.2 Medios audiovisuales. 6.4.3 Medios de transferencia electrónica. 6.4.4 Medios de exhibición. 6.5 Plan de medios.</p>
7	<p>Diseño aplicado a la mercadotecnia y la publicidad 7.1 Definición y objetivos. 7.2 Función del diseñador gráfico en la mercadotecnia y la publicidad. 7.3 Proceso del diseño dentro de la mercadotecnia y la publicidad. 7.4 Estrategia visual. 7.4.1 Capturar la mirada. 7.4.2 Identificación con el receptor. 7.5 Percepción icónica. 7.6 Diseño y comunicación. 7.6.1 El mensaje gráfico. 7.6.2 La recepción del mensaje. 7.7 La atención e interés. 7.8 Estimulo del mensaje. 7.8.1 Perfil de los mensajes. 7.8.2 Lectura textual. 7.8.3 Imagen.</p>

Bibliografía básica:

- Bassat, L. (2002). El libro rojo de la publicidad. Barcelona: Filio.
Bernal, V. (1990). Anatomía de la publicidad en México. México: Nuestro Tiempo.
Block, L. (1997). El lenguaje de la publicidad: México: Siglo XXI.
Cuesta Cambra, O. (2005) Psicología Social Cognitiva de la Publicidad: México La Fragua
Czinkota, M. (2001). Administración de la mercadotecnia: México: Thomsom Learning.
Emegrfwy, F. (1982).Publicidad sin palabras: México: ED. Mar.
Fernández, R. (2004). Manual para elaborar un plan de mercadotecnia: México: Thomsom Learning.
Ferrer, E. (2002). Publicidad y comunicación: México: Ed. FCE.
Fischer, L. (2004). Mercadotecnia: México: McGraw-Hill
Fisher, L. (1999). Mercadotecnia: México: McGraw Hill.
Hilda Cañequé. (2008). Alta creatividad Guía teórico-práctica para producir la innovación y el cambio: México: Pearson Educación
Hilda Cañequé. (2008). Alta creatividad. Guía teórico-práctica para producir la innovación y el cambio: México: Pearson Educación
Lane Keller, K. (2008). Administración estratégica de marcas: México : Pearson Educación

Kleppner, O. (1988). Publicidad. Barcelona: Ed. Prentice Hispano.
 Kleppner, Otto (1984) Publicidad: México Ed. Prentice Hall
 Kotler, P. (1998). Fundamentos de mercadotecnia: México: Prentice Hall Hispanoamericana.
 Kotler, P. (1999). Publicidad tomo México: Prentice Hall.
 Kotler, Philip. (2006). Dirección de marketing: México: Pearson Educación
 Leon, Jose Luis. (1996). Los efectos de la publicidad: Barcelona: Ariel
 López, R. (2003). La agencia de publicidad, evolución y posicionamiento: Barcelona: UNIVERITAC Jaumet.
 Mercado, S. (2000). Mercadotecnia estratégica. México: Trillas.
 Michael R. Solomon. (2007). Comportamiento del consumidor: México: Pearson Educación
 Mirandes Grabalosa, Marcus (2005) Calidad en Publicidad: México Sudamericana
 Morgan, J. (1998). Marketing para la pequeña empresa de Diseño: Barcelona: Gustavo Gili.
 Naresh K. Malhotra. (2008). Investigación de mercados: México: Pearson Educación
 Ries, A. (2005). Posicionamiento: la batalla por su mente: México: Prentice Hall Hispanoamericana.
 Sánchez, C. (2003). Administración del precio en mercadotecnia. México: Thomsom Learning.
 Thomas L. Wheelen, J. David Hunger. (2007). Administración estratégica y política de negocios: México: Pearson Educación
 William G. Zikmund. (1997). Investigación de mercados: México: Pearson Educación

Bibliografía complementaria:

Aaker, D. A. (1995). Management estratégico del Mercado: Barcelona: Hispano Europea.
 Acha A.C.
 Arredondo, Vicente. (2000). Una sociedad de ciudadanos. México. Universidad Pedagógica Nacional
 Barnicoat, J. (1972). Los Carteles, su historia y lenguaje: Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
 Burtenshaw-Mahon-Barfoot (2008) Principios de Publicidad: México: Gustavo Gili.
 Fernández, M. (1991). Marketing y Publicidad. Madrid: F & G Editores, S.A.
 Kotler, P. (2001). Dirección de Marketing. México: Pearson Education.
 Linares, M. (1980). El guión: elementos, formas y estructuras: México: Alambra Mexicana.
 Mercado, Salvador. (1999). Promoción de ventas: México. Ed. CECSA, México.
 México. (1997). Ley General de Salud: Ley de salud para el D.F. y Federal y disposiciones: México: Porrúa
 Nik Mahon (2005) Dirección de Arte Publicidad: España Barcelona GG
 Owen, W. (1997). Diseño de revistas: México: Gustavo Gili.
 Sartori, G. (2001). Hommo videns. La sociedad teledirigida: (2ª edición). México: Taurus.
 Turnbull, A. (1900). Comunicación gráfica: tipografía, diagramación, diseño y producción: México: Trillas.
 Vilchis, L. (2000). Metodología del diseño. Fundamentos teóricos: México: UNAM / Centro Juan

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y conocimientos en producción, artes gráficas, administración, mercadotecnia y publicidad.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Inglés Semestre VI

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés V

Asignatura subsecuente: Inglés VI

Objetivo general: Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

Objetivos específicos:

1. Citar expresiones para hacer solicitudes de manera cortés, pedir permiso, así como dar indicaciones, opiniones y sugerencias. Identificar las expresiones de acciones que, iniciando en el pasado, han tenido un seguimiento expreso hasta el presente.
2. Practicar el intercambio de información acerca de una acción que sucedió antes de que otra ocurriera. Expresar situaciones improbables o imposibles.
3. Distinguir y producir expresiones para hablar acerca de acciones en curso, a futuro e iniciadas en el pasado pero sin finalizar, poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realizó.
4. Expresar ideas que contengan verbos como objeto de una preposición. Profundizar en el uso de expresiones que indiquen gusto o disgusto por ciertas actividades o acciones.
5. Expresar y contabilizar información adicional acerca de objetos, personas o lugares.
6. Elegir expresiones para indicar situaciones verdaderas o posibles y para hablar acerca de situaciones hipotéticas en el presente. Expresar lo que alguien más haya dicho con anterioridad.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Uso de can, could, would, should, shall para expresar acciones y hacer solicitudes	6	6
2	Pasado perfecto	6	6
3	Voz pasiva	6	6
4	Uso de ing	4	4
5	Frases nominales	4	4
6	Situaciones verdaderas, posibles o hipotéticas	6	6
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad 1: Uso de can, could, would, should, shall para expresar acciones y hacer solicitudes

Objetivo: Citar expresiones para hacer solicitudes de manera cortés, pedir permiso, así como dar indicaciones, opiniones y sugerencias. Identificar las expresiones de acciones que, iniciando en el pasado, han tenido un seguimiento expreso hasta el presente.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Hacer solicitudes y pedir permiso de manera formal.</p> <p>-Dar y seguir indicaciones.</p> <p>-Proporcionar opiniones y sugerencias.</p> <p>-Expresar acciones que iniciaron en el pasado, han tenido un seguimiento y continúan vigentes.</p>	<p>Could I possibly park my car here?</p> <p>Excuse me, how can I get to Central Station?</p> <p>Could you open the door, please?</p> <p>Would you stop making that noise?</p> <p>I would do it differently.</p> <p>I think you should follow the instructions from the manual.</p> <p>Shall we dance?</p> <p>Have you been following the instructions from the manual?</p> <p>Dana has been selling the same old fashioned clothes for decades, since she opened the store in 1991!</p>	<p>Verbos modales: Can, could, would, should, shall</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo <p>Revisión de presente perfecto continuo</p> <p>Léxico: Verbos</p> <p>Preposiciones: for, since</p>	12 horas

Unidad 2: Pasado perfecto

Objetivo: Practicar el intercambio de información acerca de una acción que sucedió antes de que otra ocurriera. Expresar situaciones improbables o imposibles.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Describir una acción que ocurrió antes de otra acción pasada.</p>	<p>When Jack got home late, his wife had gone to bed.</p> <p>He had seen that movie twice before we saw it.</p> <p>He hadn't given you the report, before the boss came.</p>	<p>Pasado Perfecto</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Tercer Condicional</p>	12 horas

<p>-Intercambiar información acerca de acciones que sucedieron antes que otra en el pasado.</p> <p>-Expresar circunstancias improbables o imposibles de remediar.</p>	<p>Had the class started when Patty arrived? Yes, it had.</p> <p>If I had worked harder, I would have made more money.</p> <p>If you'd listened to me, you wouldn't have gotten lost.</p>	<p>Léxico: Before, when, until, by the time Verbos regulares e irregulares en pasado participio</p>	
---	---	---	--

<p>Unidad 3: Voz pasiva Objetivo: Distinguir y producir expresiones para hablar acerca de acciones en curso, a futuro e iniciadas en el pasado pero sin finalizar, poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realizó.</p>			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Expresar acciones en progreso, a futuro e iniciadas en el pasado pero sin terminar, enfatizando el resultado de las mismas sin que la importancia recaiga en quien las realizó.</p>	<p>Over the centuries, Korea has been invaded more times than any other country in the world.</p> <p>A lot of animal species will be saved by the new Non-Governmental Organization.</p> <p>The white surface of the Taj Mahal is being gradually damaged by pollution.</p>	<p>Voz pasiva en Presente Perfecto</p> <p>Voz pasiva en Futuro</p> <p>Voz pasiva en Presente Continuo</p> <p>Léxico: Adverbios de tiempo</p> <p>Preposiciones: for, since</p>	<p>12 horas</p>

<p>Unidad 4: Uso de ing Objetivo: Expresar ideas que contengan verbos como objeto de una preposición. Profundizar en el uso de expresiones que indiquen gusto o disgusto por ciertas actividades o acciones.</p>			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Entender y utilizar expresiones en las que se halle un verbo después de una preposición.</p> <p>-Intercambiar información relacionada con agrados y desagradados personales.</p>	<p>I'm looking forward to meeting you soon.</p> <p>Sheila is interested in studying Chemistry.</p> <p>Aren't you tired of listening to the same song over and over again?</p> <p>I don't mind buying the sodas for the party.</p> <p>Joseph can't stand losing money.</p> <p>I find telling stories a nice hobby.</p> <p>Children dislike having to wake up early.</p>	<p>Preposición + ing</p> <p>Uso de ing después de verbos: like, love, hate, enjoy, don't mind, can't stand, find, dislike, etc.</p> <p>Léxico: Preposiciones</p>	<p>8 horas</p>

Unidad 5: Frases nominales Objetivo: Expresar y contabilizar información adicional acerca de objetos, personas o lugares.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Proporcionar información adicional acerca de objetos, personas o lugares.</p> <p>-Expresar cantidad con objetos contables y no contables.</p>	<p>Thermometer is a little device that measures temperature.</p> <p>Marilyn Monroe was an actress whose life was exciting.</p> <p>What do you call a machine which keeps fruit very cold?</p> <p>The girl who is sitting next to Carlos is my girlfriend.</p> <p>Would you like some coffee?</p> <p>Are there any questions?</p> <p>There are too many students in here.</p> <p>There's not enough sugar for the cake.</p> <p>Can I have a couple of days to make a decision?</p>	<p>Frases Nominales</p> <p>Artículos</p> <p>Cláusulas relativas</p> <p>Pronombres relativos: that, which, who, whose, where, which, when.</p> <p>Léxico: objetos de uso diario, lugares.</p>	8 horas

Unidad 6: Situaciones verdaderas, posibles o hipotéticas Objetivo: Elegir expresiones para indicar situaciones verdaderas o posibles y para hablar acerca de situaciones hipotéticas en el presente. Expresar lo que alguien más haya dicho con anterioridad.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga horaria
<p>-Expresar eventos reales o probables bajo ciertas circunstancias.</p> <p>-Expresar condiciones irreales en el presente.</p> <p>-Recontar lo que alguien más dijo en el pasado.</p>	<p>If you look carefully, you'll find the answer.</p> <p>If the students don't study, they'll fail the test.</p> <p>If I were you, I would work harder.</p> <p>If Tom had a car, he would take Sally to the beach.</p> <p>If Cindy fought against a man, she would surely win.</p> <p>Diane told me she loved ice cream.</p> <p>Simon said I was a very intelligent person.</p> <p>The teacher told us we hadn't finished the project.</p> <p>They asked me where I was going.</p>	<p>Revisión de 1er y 2o condicionales</p> <p>Reported speech</p>	12 horas

Bibliografía básica:

Diccionario bilingüe.

Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman.

Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.

Bibliografía complementaria:

Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO.

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf.

Estrategias didácticas:

Activación de conocimiento previo

Dirigir atención

Verificar comprensión

Escenificar

Colaborar

Contextualizar

Sustituir

Inferir

Utilizar recursos

Resumir

Revisar metas

Autoevaluarse/Autorregulación

Clasificar

Transferir

Utilizar imágenes

Retroalimentar

Discriminar pistas discursivas

Predecir

Tomar notas

Reconocer cognados

Verificar predicciones y suposiciones

Reconocer hechos y opiniones

Identificar ideas principales

De acuerdo a los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel B1 serán:

Expresión oral:

- Usa con razonable corrección un repertorio de fórmulas y estructuras de uso habitual y asociadas a situaciones predecibles.
- Puede continuar hablando de forma comprensible, aunque sean evidentes sus pausas para realizar una planificación gramatical y léxica y una corrección, sobre todo en largos periodos de expresión libre.
- Puede iniciar, mantener y cerrar conversaciones sencillas cara a cara sobre temas cotidianos de interés personal. Puede repetir parte de lo que alguien dijo para confirmar la comprensión mutua.

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales

Examen final escrito

Tareas y trabajos fuera del aula

Exposición de seminarios por los alumnos

Participación en clase

Asistencia

Seminario

Otros

Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre:

16) Diagnóstica

17) Intermedia: Unidades 1 a la 3

18) Final: Unidades 1 a 6

- Puede unir una serie de elementos breves, diferenciados y sencillos para formar una secuencia lineal de ideas relacionadas.

Expresión escrita:

- Construye párrafos coherentes sobre temas familiares concretos con ideas principales claras y detalles de apoyo, y con un desarrollado sentido de audiencia.
- Puede unir dos o tres párrafos en un texto más largo.
- Demuestra un control bastante satisfactorio acerca de estructuras complejas y ortografía. Con frecuencia construye el discurso escrito típico de su primera lengua: la estructura textual de más de un párrafo puede parecer, a veces, "extranjera" para un lector de habla inglesa.
- Toma notas de mensajes telefónicos grabados claramente y de presentaciones orales. El uso de expresiones creativas más personales revelan una "sobre-elaboración", una traducción literal, el uso de falsos cognados y de circunlocución – estrategias para tratar de expresarse de una manera más completa en vista de sus limitaciones en el uso del lenguaje.

Comprensión auditiva:

- Puede comprender aspectos principales e importantes detalles del discurso oral en contextos moderadamente difíciles del lenguaje.
- Puede seguir la mayor parte de conversaciones formales e informales de temas familiares de nivel descriptivo, a un ritmo de discurso normal, especialmente como participante.
- Puede comprender una amplia lista de expresiones idiomáticas comunes.
- Puede entender preguntas indirectas más complejas acerca de experiencias personales, temas familiares y conocimiento general.
- Puede entender conversaciones rutinarias relacionadas con el trabajo.
- Puede seguir mensajes telefónicos cortos y predecibles sobre temas familiares; tiene aún problemas para comprender detalles desconocidos o acontecimientos no familiares.
- Comprende parcialmente conversaciones rápidas entre hablantes nativos, por lo que puede requerir repeticiones o reformulaciones.

Comprensión de lectura:

- Puede leer sin dificultad textos en donde se encuentren hechos acerca de temas relacionados con su área de estudio y de su

<p>interés con un nivel satisfactorio de comprensión.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Puede comprender lo suficientemente bien la descripción de eventos, sentimientos y deseos en cartas personales, para tener correspondencia regular con un amigo. ➤ Puede hacer una lectura de búsqueda para localizar la información deseada en textos más largos y reunir la que encuentre en diferentes partes del texto, o de diferentes textos para cumplir con una tarea específica. ➤ Puede encontrar y comprender información relevante en materiales cotidianos, tales como cartas, folletos y documentos oficiales cortos. ➤ Puede identificar las conclusiones principales en textos claramente argumentativos. Puede reconocer la línea de argumentación en el tratamiento del asunto presentado, aunque no necesariamente en detalle. ➤ Puede identificar puntos importantes en artículos de periódico que sean claros y acerca de temas familiares. ➤ Puede comprender instrucciones sencillas y claramente escritas de alguna parte de un equipo. 	
--	--

Perfil profesiográfico

Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán. Tener experiencia docente.

Séptimo semestre

Laboratorio de Investigación-Producción I (en la asignatura elegida)
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción I (en la asignatura elegida)
Seminario de Construcción Teórico-Conceptual (tutoría)
Seminario de Investigación de Diseño Contemporáneo
Arte y Diseño de los Siglos XIX y XX
Laboratorio de Administración y Gestión de Proyectos
Inglés VII

Laboratorio de Investigación-Producción I, Séptimo Semestre.

Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica I
Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I
Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I
Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I
Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía I
Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo I

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción I, Séptimo Semestre.

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica I
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía I
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo I



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica I

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica II

Objetivo general:

Diseñar y desarrollar un proyecto de investigación-producción en edición gráfica para aplicarlo en la creación de objetos de comunicación visual capaces de funcionar como herramientas de enseñanza.

Objetivos específicos:

1. Seleccionar una metodología de investigación en diseño y comunicación visual para el desarrollo inicial del proyecto.
2. Analizar e identificar los componentes verbales implicados en la creación de objetos gráficos.
3. Integrar los fundamentos teóricos del proceso editorial: edición, edición gráfica, diseño, producción y publicación.
4. Distinguir y ubicar en un proyecto personal de investigación-producción los elementos que permitan iniciar un trabajo de titulación.
5. Reflexionar en torno a las experiencias afines al campo profesional y laboral.
6. Desarrollar proyectos de investigación-producción en edición gráfica.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Análisis del problema	8	24
2	Creación de una marca: componente verbal	8	24
3	Creación de una marca: componente gráfico	8	24
4	Creación de una imagen pública	8	24
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Análisis del problema</p> <p>1.1 Quién quiere publicar.</p> <p>1.2 Razones para publicar.</p> <p>1.3 Público objetivo.</p> <p>1.4 Códigos visuales y culturales del público objetivo.</p> <p>1.5 Contexto para la publicación.</p> <p>1.6 Análisis y administración de recursos.</p> <p>1.7 Opciones de publicación.</p> <p> 1.7.1 Experimentación, conveniencia y viabilidad.</p> <p> 1.7.2 Edición gráfica impresa.</p> <p> 1.7.3 Edición gráfica digital y en línea.</p>
2	<p>Creación de una marca: componente verbal</p> <p>2.1 Análisis y posibilidades del componente verbal. Eufonía, recordabilidad, distintividad.</p> <p>2.2 Acopio de información y documentación</p> <p>2.3 Conceptualización</p> <p>2.4 Denominación o título del proyecto</p> <p>2.5 Créditos y aspectos legales</p>
3	<p>Creación de una marca: componente gráfico</p> <p>3.1 Análisis y posibilidades del componente gráfico de una marca.</p> <p> 3.1.1 Pregnancia.</p> <p> 3.1.2 Síntesis.</p> <p> 3.1.4 Recordabilidad.</p> <p> 3.1.4 Distintividad.</p> <p>3.2 Bocetaje.</p> <p> 3.2.1 Trazo.</p> <p> 3.2.2 Forma.</p> <p> 3.2.3 Color.</p> <p> 3.2.4 Estructura.</p> <p> 3.2.5 Iconicidad.</p> <p>3.3 Resultados. Elección definitiva de la marca.</p>
4	<p>Creación de una imagen pública</p> <p>4.1 Elección de medios.</p> <p>4.2 Aplicaciones preliminares de la marca.</p> <p>4.3 Creación de un portafolio profesional.</p> <p> 4.3.1 Edición 1 (selección y organización de muestras).</p> <p> 4.3.2 Diseño 1 (diagramación, paleta de color, paleta tipográfica, fondos, elementos gráficos auxiliares, íconos).</p> <p> 4.3.3 Edición 2 (documentación de muestras; redacción de textos; sistematización de las aplicaciones de la marca).</p> <p> 4.3.4 Edición 3 (estructura, navegación, interactividad, multimedia)</p> <p> 4.3.5 Diseño 2 (versión final).</p>

Bibliografía básica:

Bringhurst, R. (2008). Los elementos del estilo tipográfico. México: Fondo de Cultura Económica.
 Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos. Barcelona: Gustavo Gili.
 Clazie, I. (2011). Cómo crear un portafolio digital. Barcelona: Gustavo Gili.
 De Buen, J. (2008). Manual de diseño editorial. España: Trea.
 Designio-Encuadre. (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Designio.
 Eco, U. (2001). Cómo se hace una tesis. Barcelona: Gedisa.
 Goto, K. y Cotler, E. (2004). Web ReDesign 2.0: Workflow that Works. Berkeley: Peachpit Press.
 Grijelmo, A. (2004). Defensa apasionada del idioma español. España: Punto de Lectura.
 Hochuli, J. (2007). El detalle en la tipografía. Letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja. Valencia: Campgràfic.
 Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili.
 Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ráfols, R. y Colomer, A. (2012). Diseño audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.
 Royo, J. (2004). Diseño digital. Barcelona: Paidós.
 Ruther, R. (2004). Robert Bringhurst's The Elements of Typographic Style applied to the web, extraído el 28/II/2013 desde <http://www.webtypography.net/>
 Wong, W. y Wong, B. (2004). Diseño gráfico digital. Barcelona: Gustavo Gili.
 Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:

De Jong, W., Purvis, A. y Tholenaar, J. (2009). Type. A Visual History of Typefaces and Graphic Styles. Colonia: Taschen.
 Meggs, P. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona: Trillas.
 Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-UAM.
 Unger, G. (2009). ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en edición gráfica, diseño editorial y como docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II

Objetivo general:

Aplicar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos en el diseño de envases plegadizos para desarrollar proyectos de diseño tridimensional en shopping bag, blister pack, señalética urbana e intervención espacial en el entorno.

Objetivos específicos:

1. Aplicar los conocimientos previamente adquiridos en el diseño y construcción de prototipos tridimensionales.
2. Practicar con el diseño de estructuras para cumplir con una función plegable y pegue final.
3. Identificar las características de shopping bag y sus procesos de diseño y producción en diversos materiales.
4. Identificar las características de la etiqueta y sus diferentes tipos.
5. Aplicar los principios del diseño y la comunicación visual en el desarrollo de etiquetas.
6. Aplicar los principios del diseño y la comunicación visual en el desarrollo de envases metálicos.
7. Desarrollar las aplicaciones, producto del estudio y profundización dirigidos, para la intervención urbana: monumental, híbrida y tecnológicamente sustentable.
8. Contrastar las aplicaciones en identidades y señaléticas propias del concepto actual de diseño comunicacional y sustentable.
9. Distinguir el tipo de producto y determinar qué tipo de códigos visuales debe implantar.
10. Identificar las características de la mercadotecnia, aplicada al ámbito de los envases y embalaje.
11. Diseñar una línea de productos para una misma empresa y mercado en diferentes soportes (formatos).
12. Aplicar diversos métodos de cotización acorde con las necesidades de cada proyecto.
13. Desarrollar proyectos de Investigación-producción en iconicidad y entornos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Plegadizos experimentales	4	12
2	Shopping bag, funcional y otras bolsas	4	12
3	Etiqueta experimental	4	12
4	Señalética e intervención espacial urbana	4	12
5	Materiales convencionales	4	12
6	Mercadotecnia y diseño de línea de productos	6	18
7	Procesos y materiales para embalaje	6	18
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Plegadizos experimentales 1.1 Formas experimentales. 1.1.1 Envolventes. 1.1.2 Candados. 1.1.3 Paneles/formal. 1.2 Diseño gráfico aplicado 1.2.1 Textos. 1.2.2 Marca. 1.2.3 Promesa básica. 1.2.4 Sabor. 1.2.5 Contenido. 1.2.6 Legales. 1.2.7 Fotografía. 1.2.8 Ilustración. 1.3 Semiótica/semiología. 1.4 Objetivos de diseño 1.4.1 Limpieza. 1.4.2 Personalidad. 1.4.3 Legibilidad. 1.4.4 Contraste. 1.4.5 Ángulo Visual 1.4.6 Estética atractiva. 1.5 Sistemas de impresión
2	Shopping bag, funcional y otras bolsas 2.1 Tipos y prototipos de bolsas shopping bag 2.2 Armado de shopping bag en cartulina 2.3 Diseños poco convencionales 2.4 Elementos auxiliares 2.5 Sistemas de impresión 2.6 Diseño experimental 2.7 Propuesta de adhesión
3	Etiqueta experimental 3.1 La etiqueta convencional.

	<p>3.2 El envase receptor</p> <p>3.3 El sistema de adosado de etiquetas</p> <p>3.4 El ángulo visual del envase</p> <p>3.5 El área de adhesión de la etiqueta.</p> <p>3.6 Tipos de etiqueta.</p> <p>3.7 Sistemas de impresión</p>
4	<p>Señalética e intervención espacial urbana</p> <p>4.1 Señalética y megaciudad</p> <p>4.1.1 Las aplicaciones en las áreas públicas</p> <p>4.1.2 Lo público y lo privado en la gráfica urbana</p> <p>4.1.3 Normas internacionales para las señaléticas</p> <p>4.1.4 Universalización de las señales y las identidades</p> <p>4.1.5 Ciudades, señales e identidades</p> <p>4.1.6 La ciudad emblemática y las señalética globales</p> <p>4.2 Conceptos para la aplicación e intervención espacial en las ciudades</p> <p>4.2.1 Zonas de aplicación y estudios de casos</p> <p>4.2.2 El espacio: estudio de sustentabilidad</p> <p>4.2.3 Híbridos en las aplicaciones monumentales</p> <p>4.2.4 Señalética y estudios ergonómicos</p> <p>4.2.5 Señaléticas experimentales</p> <p>4.2.6 Zona emblemática e identidad global</p> <p>4.2.6 Monumentalidad, significación y aplicación gráfica</p> <p>4.2.7 Modelos de verificación de legibilidad y lectura</p>
5	<p>Materiales convencionales</p> <p>5.1 Envases metálicos</p> <p>5.1.1 Cilíndrico.</p> <p>5.1.2 Misceláneo.</p> <p>5.1.3 De rodillo cortado.</p> <p>5.1.4 DE rodillo corrido.</p> <p>5.1.5 De dos y tres piezas.</p> <p>5.1.6 Campo o ángulo visual.</p> <p>5.1.7 Sistemas de impresión.</p> <p>5.2 Plásticos flexibles</p> <p>5.2.1 Acetatos</p> <p>5.2.2 PVC</p> <p>5.2.3 Transparencia</p> <p>5.2.4 Tintas base</p> <p>5.2.5 Formas estructurales</p> <p>5.2.6 Pegamentos</p> <p>5.2.7 Blister pack</p> <p>5.2.8 skin pack</p> <p>5.2.9 Sistemas de impresión</p>
6	<p>Mercadotecnia y diseño de línea de productos</p> <p>6.1 Mercadotecnia</p> <p>6.1.1 Las dimensiones</p> <p>6.1.2 El marketing mix</p> <p>6.1.3 Target</p> <p>6.1.4 Nicho de mercado</p> <p>6.1.5 Focus Group</p> <p>6.1.6 POP PLV Punto de venta</p>

	6.2 Línea de productos en diferentes formatos 6.2.1 Caja. 6.2.2 Bolsa. 6.2.3 Cilíndrico. 6.2.4 Blister pack. 6.2.5 Etiqueta. 6.2.6 Embalaje.
7	Procesos y materiales para embalaje 7.1 Corrugado. 7.2 Dismunuciones. 7.3 Candados 7.4 Estructura/Resistencia. 7.5 Liner. 7.6 Flauta. 7.7 Simbología.

Bibliografía básica:

Coleman, Lypuma, Sigal & Morril. (2000) Package design and Brand Identity. EUA: Rockport.
 Favre, J. P. (1990) Color Sells your Package. Alemania: ABC Zurich.
 Günter, K. (1990) Envases y embalajes de plástico. Madrid: Gustavo Gili.
 Healey, M. (2008). ¿Qué es el Branding? Madrid: Gustavo Gili.
 Leblanc, N. (2012). Signs, symbols, pictograms. Alemania: Feierabend.
 Mosberg, Lypuma y Asoc. (2002) Design in Motion. EUA: Rockport.
 Pilditch, J. (1990). El vendedor silencioso. EUA: Mc. Graw Hill.
 Reséndiz, J. (2008). El gran libro del diseño gráfico aplicado a envases. Autónoma. México
 Beck, Ronald D. (1998) Plastic product design. New York: Reinhold, Van Nostrand. Co.
 Sherín, A. (2008). Sostenible... un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. Madrid: Gustavo Gili.
 Sonsino, S. (2000). Packaging: diseño, materiales y tecnología. Gustavo Gili. Madrid.
 Swan, A. (1990) Diseño y Marketing. Madrid: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Celorio C. (1995). El diseño gráfico aplicado a envases para exportación. BANCOMEXT.
 Gavin, A. (2011). Bases del diseño gráfico: enfoque y lenguaje. España: Parramón.
 Healey, M. (2008). *Qué es el Branding*. Gustavo Gili. Madrid
 Kühne, G. (2000). Envase y embalajes de plástico. Barcelona. Gustavo Gili.
 Reséndiz, J. (1998) Tesis de Maestría, Diseño Gráfico aplicado a envases plegadizos con fines didácticos demostrativos. México: ENAP UNAM.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
		8	128
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Objetivo general:

Analizar los elementos teórico-conceptuales que integran el diseño multimedia para diseñar, desarrollar y producir proyectos audiovisuales con aplicaciones y mensajes específicos.

Objetivos específicos:

1. Analizar los elementos fundamentales para la planeación de un proyecto audiovisual.
2. Identificar los diferentes medios que conforman una producción multimedia.
3. Reconocer las características de los sistemas multimedia que sean más propicias acorde con las necesidades del proyecto.
4. Distinguir las características de proyectos para medios informáticos, dispositivos móviles, sistemas de escritorio y otros soportes.
5. Fomentar el desarrollo de procesos de investigación-producción en proyectos audiovisuales y multimedia.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño y planeación de proyectos multimedia	8	24
2	Diseño de interfaz gráfica de usuario	8	24
3	Medios en los proyectos multimedia	8	24
4	Diseño y producción de recursos interactivos multimedia	8	24
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diseño y planeación de proyectos multimedia 1.1 Narrativa lineal y alternativa. 1.2 El usuario. 1.3 Interacción. 1.4 Diseño de guiones para multimedia.
2	Diseño de interfaz gráfica de usuario 2.1 Tipos interfaz gráfica de usuario. 2.2 Diseño de producción de interfaz gráfica. 2.3 Navegación, arquitectura, mapas. 2.4 Inmersión e interacción.
3	Medios en los proyectos multimedia 3.1 Tipos de media en proyectos multimedia. 3.2 Textos. 3.3 Gráficos 2D y 3D (estáticos/animados). 3.4 Fotografía. 3.5 Audio. 3.6 Video.
4	Diseño y producción de recursos interactivos multimedia 4.1 Diseño por objetivo. 4.2 Diseño por contenido. 4.3 Diseño por interacción. 4.4 Diseño por soporte.

Bibliografía básica:

AA.VV. (2005). Diseño Audiovisual. España: Gustavo Gilli.
 AA.VV. (2005). Tiempos de Video, 1965-2005. Barcelona: Centre Pompidou / Fundación "La Caixa".
 Acuña, A. y Romo, M. (2008). Diseño instruccional multimedia. España: ITESM, MIXEL Consulting.
 Adobe Press (2009). Flash CS5 Profesional: Diseño y creatividad. México: Anaya.
 Aparici, R. (coord.) (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: Ediciones de la Torre.
 Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
 Ardévol, E. y Montañola, N. (2004). Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea. Barcelona: UOC.
 Baños, R. (2003). Cómo enseñar a investigar en Internet. México: Trillas.
 Castro, G. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.
 Gregory, M. (2005). Gestión de proyectos. España: ANAYA Multimedia.
 Ortega, J. y Chacón, A. (2007). Nuevas Tecnologías para la educación en la era digital. España: Ediciones Pirámides.

Bibliografía complementaria:

Ávila, R. (2009). De la imprenta a la Internet: la lengua española y los medios de comunicación masiva. México: Colegio de México.
 Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.
 Chion, M. (1993). La audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós.
 Cohen, J. (1969). Sensación y percepción auditiva y de los sentidos menores. México: Trillas.
 Cubitt, S. (1993). Videography: Video Media as Art and Culture. Londres: MacMillan.
 Núñez, C. (2002). Objetos de aprendizaje: una herramienta para la innovación educativa. México: Centro de

recursos de innovación educativa.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		8	128

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II

Objetivo general:
 Analizar y aplicar los elementos de planeación y elaboración de productos visuales para fomentar el desarrollo de habilidades de autogestión, liderazgo y toma de decisiones en relación directa con la calidad de la solución gráfica del medio con el fin de integrar la ilustración como lenguaje visual.

Objetivos específicos:

1. Investigar y experimentar en torno a las características de la ilustración aplicando los conceptos que definen a la ilustración.
2. Aplicar los elementos del lenguaje de la ilustración y su relación con las demás manifestaciones artísticas para desarrollar productos visuales que consideren las dimensiones sociales del contexto actual.
3. Integrar la investigación y la experimentación como principios formativos en el campo de la comunicación visual de acuerdo con contextos diversos.
4. Fomentar el desarrollo de un lenguaje propio y un alto sentido de la crítica en la planeación y visualización de un producto de ilustración.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Ilustración: Expresión gráfica y dimensión social	8	24
2	Investigación y producción proyecto 1: La narrativa gráfica.	8	24
3	Investigación y producción proyecto 2: Infografía	8	24
4	Investigación y producción proyecto 3: Museografía e intervenciones.	8	24
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Ilustración: Expresión gráfica y dimensión social 1.1 El carácter social de la ilustración. 1.2 Ilustración para la recreación y entretenimiento: La narrativa gráfica. 1.3 Imagen monumental y otros formatos para ilustrar.
2	Investigación y producción proyecto 1: La narrativa gráfica. 2.1 Seriación de imágenes. 2.1.1 Planteamiento temático (función, contexto, destinatario). 2.1.2 Desarrollo conceptual. 2.1.3 Desarrollo icónico-estilístico. 2.1.4 Composición (formato y dimensiones). 2.2 Aproximación técnica (análoga y digital). 2.3 Producción y maquetación.
3	Investigación y producción proyecto 2: Infografía 3.1 Estructura y elementos básicos. 3.2 La concepción semántica y formal de la infografía en el proceso comunicativo. 3.3 Planteamiento temático (función, contexto, destinatario). 3.4 Soportes gráficos e interactivos. 3.4.1 Periódico, revistas, libros. 3.4.2 Internet, redes, hipertextos, hipermedia.
4	Investigación y producción proyecto 3: Museografía e intervenciones. 4.1 Intervención en espacios interiores y urbanos. 4.1.1 Planteamiento temático (función, contexto, destinatario). 4.1.2 Desarrollo conceptual. 4.1.3 Desarrollo icónico-Bi y tridimensional (análogo y digital). 4.1.4 Relaciones espaciales. 4.1.5 Formatos y dimensiones. 4.5 Aproximación técnica-Bi y tridimensional (análogo y digital). 4.6 Producción y maquetación (análoga y digital).

Bibliografía básica:

- Vilchis E. Luz del Carmen (1998). Metodología del Diseño-Fundamentos teóricos. México, Centro Juan Acha-Claves Latinoamericanas. UDG, UIC, UIA León.
- Irigoyen, Jaime F. (1998). Filosofía y diseño-Una aproximación epistemológica. México, UAM-X.
- Arnheim, Rudolf. (s/f). El quiebre y la estructura.-México: Andrés Bello
- Rivera, Luis Antonio. (2004). El Taller de Diseño como espacio para la discusión argumentativa, México, UDG, UIC, UIA León.
- Chávez, Norberto. (2001). El oficio de diseñar, México, Gustavo Gili.
- Chávez, Norberto. (2005). El diseño invisible. México, Paidós-estudios de comunicación
- Gómez M., Juan J. (2007). Dibujo y Profesión I / La representación de la representación. Madrid, Cátedra.
- Ching-Juroszek. (1999). Dibujo y Proyecto. México, Gustavo Gili.
- Zavala A. Lauro. (2007). Manual de Análisis Narrativo, México, Trillas.
- DKDirect limited. (1996) Multimedia Guía completa. Barcelona, Ediciones B.S.A.
- Gombrich, E.H. (1999). Los usos de las imágenes. México. Fondo de Cultura Económica.
- Moles, A. (1990). La imagen-Comunicación funcional. México. Trillas
- Hall, A. (2011). Ilustración. Barcelona: Blume.
- Martínez M, J. La ilustración como categoría. (2004), Madrid: Trea ediciones.

<p>Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes, Barcelona: Paidós, Arte y educación</p> <p>Colyer, M. (1994). Cómo encargar ilustraciones. México: Gustavo Gili.</p> <p>Lambourne, Maureen Wood, Phyllis. (1994). Scientific. Illustration, Nueva York/Toronto. John Wiley & sons, Inc.</p> <p>Coyote R. Guadalupe y Cruz A. Moisés. (2009). La Ilustración científica de cráneos trofeo en la región del Tajín. México, ENAP/UNAM Tesis profesional de Licenciatura- Dir. Lic. Rosa Ma. Ávila, Asesor: Prof. Heraclio Ramírez.</p> <p>Barajas, R. (2000). La historia de un país en caricatura. México: Conaculta.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Asensio, P. (2009). Atlas de la ilustración contemporánea. Barcelona. Maomao publications.</p> <p>Barajas, R. (2005). El país de "El Ahuizote". México: FCE.</p> <p>Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili</p> <p>Lambourne, Maureen. (2004). El Arte de ilustrar aves, (s/l) Edilupa Ediciones</p> <p>Martínez M., J. (2008). Un Ensayo sobre el grabado_ México: Escuela Nacional de Artes</p> <p>Zeebler y Crush. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales ()</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto de innovación ()</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
		8	128
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía II

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos y técnicos así como los argumentos conceptuales de la fotografía para aplicarlos en el desarrollo de proyectos de investigación-producción de diseño.

Objetivos específicos:

1. Determinar el propósito de la investigación-producción que llevará a cabo.
2. Definir y ubicar las líneas y temas de investigación fotográfica para el proyecto de Investigación-producción con base en las necesidades de la comunicación visual.
3. Determinar y diseñar las estrategias y acciones a seguir con base en un plan estratégico y el cronograma del proyecto fotográfico.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Fotografía documental	10	30
2	Fotografía científica	10	30
3	Fotografía educativa	12	36
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Fotografía documental 1.1 Fotorreportaje. 1.2 Fotoperiodismo. 1.3 Fotografía social. 1.4 Fotografía deportiva. 1.5 Fotografía política. 1.6 Fotografía policíaca. 1.7 Fotografía de espectáculos. 1.8 Fotografía institucional y corporativa.
2	Fotografía científica 2.1 Microfotografía. 2.2 Macrofotografía. 2.3 Astrofotografía. 2.4 Aerofotografía. 2.5 Fotografía médica. 2.6 Etnofotografía.
3	Fotografía educativa 3.1 Fotografía didáctica. 3.2 Fotografía de gestión.

Bibliografía básica:

- Abric, J. C. (2004). Prácticas sociales, representaciones sociales. México: Ediciones Coyoacán.
- Berguer, P., Luckmann T. (2001). La construcción de la realidad social. Buenos Aires: Amorrortu.
- Castellanos, P. (1999). Diccionario de histórico de la fotografía. España: Itsmo.
- Christian, D. (1982) La realidad manipulada. Barcelona: Punto y Línea.
- Costa, J. (2008). Fotografía creativa. México: Trillas
- David, V. (1980). La publicidad y la imagen. Barcelona: Punto y Línea.
- Davis, F. (1985). La comunicación no verbal. Madrid: Alianza Editorial.
- De Morgas, M. (1982). Sociología de la comunicación de masas. España: Gustavo Gili.
- Dubois, P. (1986). El acto fotográfico. España: Paidós
- Flusser, V. (1990). Hacia una filosofía de la Fotografía. México: Trillas.
- Foncuberta, J. (2007). El beso de Judas. Barcelona: Gustavo Gili.
- Freeman, M. (1991). El estilo en fotografía. Barcelona: Blume.
- Granados, M. A. (1992). Fotografía de prensa en México, 40 reporteros gráficos. México: Disigraf.
- Green, D. (2007). ¿Qué ha sido de la fotografía? Barcelona: Gustavo Gili.
- Hurlburt, A. (1995). Diseño Foto/ Gráfico. Barcelona: Gustavo Gili.
- Kobré, K. (2006). Fotoperiodismo: El manual del reportero gráfico. España: Ediciones Omega.
- Newhall, B. (2000). Historia de la fotografía desde sus orígenes hasta nuestros días. España: Gustavo Gili.
- Nikolai, T. (1977). El último cuadro. Del caballete a la máquina. Barcelona: Gustavo Gili. Punto y Línea.
- Prieto, D. (1998). La pasión por el discurso. México: Ediciones Coyoacán.
- Randall, D. (2008). El Periodista Universal. Madrid: Siglo XXI.
- Reverte, M.J. (2006). Diccionario de historia de la fotografía. España: Cátedra.
- Robetson, J. (2000). El placer de fotografiar. Barcelona: Folio.

Bibliografía complementaria:

Duchemin, D. (2006). Visión y voz. Comunicar con la imagen, España, Anaya Multimedia – Anaya Interactiva
 Farr, R. (1986). Las representaciones sociales. En Moscovici S. (editor) Psicología Social II. Pensamiento y vida social, psicología y problemas sociales. Barcelona: Paidós.
 Freund, G. (2002). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili.
 Goded, J. (1976). Antología de la comunicación humana. México: UNAM.
 Moscovici, S. (1986). De la ciencia al sentido común. En Moscovici S. (editor) Psicología Social II. Pensamiento y vida social, psicología y problemas sociales. Barcelona: Paidós.
 Villoro, L. (2003). El pensamiento moderno. México: FCE.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesigráfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo I

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo II

Objetivo general:

Analizar las posibilidades que ofrecen los elementos, técnicas y procedimientos propios del dibujo aplicados en formatos alternativos, con el fin de generar metodologías de investigación específicas para desarrollar proyectos que pudieran ser insertados en la práctica profesional.

Objetivos específicos:

1. Identificar los elementos formales, materiales y conceptuales del dibujo y su aplicación en otros formatos para la representación de la imagen.
2. Identificar y resolver el tema de comunicación e interpretarlo con sensibilidad, creatividad y expresividad.
3. Plantear la idea, el contenido y su solución en el formato de comunicación previo a la representación e interpretación de la imagen.
4. Analizar y aplicar el proceso de investigación para la planeación y realización de la imagen.
5. Analizar los principios y posibilidades de la imagen fija, la imagen en movimiento y los elementos de configuración gráfica, como instrumentos de representación e interpretación.
6. Proponer soluciones gráficas para un modelo en diferentes actitudes en el espacio gráfico, considerando la relación de los elementos formales, dinámicos y dimensionales.
7. Diferenciar, proponer y elegir materiales y soportes para la resolución gráfica de una imagen.
8. Ponderar sobre los diferentes procesos de reflexión y análisis del apunte-estudio y de la obra final.
9. Desarrollar las capacidades críticas y creativas para la interpretación subjetiva del modelo referencial

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Metodología de investigación aplicada al dibujo	10	30
2	Dibujo, aspectos formales	10	30
3	Técnicas gráficas	12	36
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Metodología de investigación aplicada al dibujo 1.1 Metodología: Concepción general. 1.2 Planteamiento del problema. 1.3 Hipótesis. 1.4 Diseño de la investigación. 1.5 Aplicación. 1.6 Concepto. 1.7 Medio. 1.8 Propuestas visuales. 1.9 Bocetaje. 1.10 Análisis de resultados visuales. 1.11 Conclusiones. 1.12 Elaboración de propuesta de producto.
2	Dibujo, aspectos formales 2.1 Dibujo 2D. 2.1.1 Materiales. 2.1.2 Soportes. 2.1.3 Formato. 2.2 Dibujo 3D. 2.2.1 Materiales. 2.2.2 Soportes. 2.2.3 Formato.
3	Técnicas Gráficas. 3.1 Técnicas tradicionales. 3.2 Técnicas alternativas y aditivas. 3.3 Técnicas mixtas. 3.4 Materiales y procedimientos.

Bibliografía básica:

Albers, J. (1979). La interacción del color. España: Alianza.
 Frascara, J. (1999) El poder de la imagen. Argentina. Ediciones Infinito.
 Giedion, S. (1981). El presente eterno: los comienzos del arte. Una aportación al tema de la constancia y el cambio. Trad. María Luisa Balseiro. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
 Gómez, J. (1999). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra.
 Gómez, J. (1999). Las Lecciones del Dibujo. Madrid: Cátedra.
 Gómez, J. (2001). El manual del dibujo. España: Cátedra.
 Gómez, J. (2002). Máquinas y herramientas del dibujo. España: Cátedra.
 Gómez, J. (2005). Los nombres del dibujo. España: Cátedra.
 Gómez, J. (2007). La representación de la representación. España: Cátedra.
 Najmanovich, D. (2008). Mirar con nuevos ojos. España: Biblos.
 Ortiz, G. (2001). El significado de los colores. México: Trillas.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación, España: Hermann Blume.
 Read, H. (1957). Imagen e idea. México: Fondo de Cultura Económica.
 Stanchfield, W. (2009). Drawn to life. Oxford: Focal Press.
 Wang, T. C. (1988). El Dibujo Arquitectónico. Trillas.

Bibliografía complementaria:	
Ardenne, P. (2006). Un arte contextual: creación artística en el medio urbano, en situaciones, de intervención, de participación. Murcia: Ad Literam.	
Arnheim R. (1978). La forma visual de la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili.	
Arnheim, R. (1994). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. España: Alianza.	
Bell, J. (2001). ¿Qué es la Pintura? Representación y arte moderno. España: Galaxia Gutember.	
Belting, H. y Buddensieg, A. (2009). Contemporary art and the museum. Alemania: Karlsruhe.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyecto (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con dominio de la materia y experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		6	96

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica II

Objetivo general:

Analizar las posibilidades ofrecidas por las tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo de investigaciones, experimentos y proyectos profesionales en edición gráfica tradicional, electrónica y en línea, aprovechando espacios de trabajo y elementos tecnológicos especializados.

Objetivos específicos:

1. Conceptualizar las tecnologías de la información y comunicación como un motor del desarrollo, la economía y la cultura, a partir de su importancia para la creación y propagación del conocimiento.
2. Efectuar ejercicios de actualización tecnológica continua para el desarrollo de proyectos de investigación-producción en medios editoriales tradicionales, electrónicos y en línea.
3. Promover la adopción de estrategias, recursos y procedimientos personalizados de autoaprendizaje.
4. Desarrollar soluciones profesionales a problemas específicos en relación con el uso de las tecnologías de la información y comunicación en materia de edición gráfica.
5. Realizar la vinculación interdisciplinaria mediante el desarrollo de proyectos.
6. Desarrollar la experimentación en el uso de las tecnologías para la investigación-producción en edición gráfica.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Conceptualización de las tecnologías de la información y comunicación	16	32
2	Recursos tecnológicos para el desarrollo de proyectos	16	32
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Conceptualización de las tecnologías de la información y comunicación</p> <p>1.1 Antecedentes.</p> <p> 1.1.1 Sociedad preindustrial.</p> <p> 1.1.2 Sociedad industrial.</p> <p> 1.1.3 Sociedad posindustrial.</p> <p>1.2 Sociedad de la información.</p> <p>1.3 Sociedad del conocimiento.</p>
2	<p>Recursos tecnológicos para el desarrollo de proyectos</p> <p>2.1 Formatos de documento estandarizados.</p> <p> 2.1.1 PDF convencional, interactivo y multimedia. Resolución y formato de pantalla.</p> <p> 2.1.2 EPUB.</p> <p> 2.1.3 HTML-Web. Resolución y formato de pantalla.</p> <p>2.2 Formatos de documento no estandarizados.</p> <p> 2.2.1 Apps.</p> <p> 2.2.2 Realidad aumentada.</p> <p> 2.2.3 Otros.</p> <p>2.3 Interactividad.</p> <p> 2.3.1 Acciones.</p> <p> 2.3.2 Tipos de menú.</p> <p> 2.3.3 Botones.</p> <p>2.4 Multimedia.</p> <p> 2.4.1 Audio.</p> <p> 2.4.2 Video.</p> <p> 2.4.3 Animación.</p> <p>2.5 Tipografía web.</p> <p> 2.5.1 Del sistema operativo.</p> <p> 2.5.2 Incrustadas.</p> <p> 2.5.3 Descargables.</p> <p>2.6 Código fuente: hojas de estilo CSS, XHTML, Java Script. Editores WYSIWYG.</p> <p>2.7 Marcadores.</p> <p>2.8 Hipervínculos.</p> <p>2.9 Rótulos emergentes.</p> <p> 2.10 Tipos principales de presentación.</p> <p> 2.10.1 Galería.</p> <p> 2.10.2 Desplazamiento.</p> <p> 2.10.3 Lista de navegación.</p>

Bibliografía básica:

Calvera, A. (2005). *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Castells, M. (2000). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI

Clazie, I. (2011). *Cómo crear un portafolio digital*. Barcelona: Gustavo Gili.

FSI FontShop International (2011). *Web FontFont User Guide*.

Goto, K. y Cotler, E. (2004). *Web ReDesign 2.0: Workflow that Works*. Berkeley: Peachpit Press.

Lupton, E. (2012). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Barcelona: Gustavo Gili.

Mattelart, A. (2002). *Historia de la sociedad de la información*. Barcelona: Paidós

Ràfols, R. y Colomer A. (2012). *Diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.

<p>Royo, Javier (2004). Diseño digital. Barcelona: Paidós.</p> <p>Ruther, R. (2013). Robert Bringhurst's The Elements of Typographic Style applied to the web. Consultado en febrero de 2010 desde. http://www.webtypography.net/</p> <p>Unger, G. (2009). ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic.</p> <p>Wong, W. y Wong B. (2004). Diseño gráfico digital. Barcelona: Gustavo Gili.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>De Jong, C., Alston W. Purvis y Tholenaar, J. (2009). Type. A Visual History of Typefaces and Graphic Styles. Colonia: Taschen.</p> <p>Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Meggs, P. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona, México: RM.</p> <p>Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-Universidad Autónoma Metropolitana.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Entregas parciales (x)</p> <p>Bitácora final ()</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en edición gráfica, diseño editorial y como docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II

Objetivo general:

Analizar y emplear una variedad de técnicas y herramientas digitales para su aplicación en el desarrollo de prototipos digitales 3D enfocados a agilizar el proceso de conceptualización del diseño gráfico de soportes tridimensionales.

Objetivos específicos:

1. Analizar los antecedentes de los prototipos digitales 3D.
2. Identificar los requerimientos de hardware necesarios para el desarrollo de prototipos digitales 3D.
3. Experimentar con las variantes ofrecidas por diversas aplicaciones de producción de prototipos digitales 3D.
4. Diseñar y desarrollar prototipos digitales 3D de diversos envases.
5. Elaborar tomas fotográficas digitales de producto como alternativa a la presentación de proyectos.
6. Fomentar el desarrollo de procesos de investigación-producción digital en iconicidad y entornos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El prototipo digital 3D	6	12
2	Hardware para desarrollo de prototipos digitales 3D	6	12
3	Software para el desarrollo de prototipos digitales 3D	6	12
4	Realización de prototipos digitales 3D	7	14
5	Presentación de prototipos digitales 3D	7	14
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	El prototipo digital 3D 1.1 Antecedentes del prototipo digital 3D. 1.2 Funciones del prototipo digital.
2	Hardware para el desarrollo de prototipos digitales 3D 2.1 Procesadores. 2.2 Tarjeta madre. 2.3 Tarjeta de video. 2.4 Memoria RAM y memoria ROM. 2.5 Scanners 2D y 3D. 2.6 Impresoras 3D.
3	Software para el desarrollo de prototipos digitales 3D 3.1 Software de gama baja. 3.2 Software de gama media. 3.3 Software de gama alta. 3.4 Freeware.
4	Realización de prototipos digitales 3D 4.1 Bocetaje. 4.2 Escaneo e importación de planos guía. 4.3 Modelado por subdivisión de superficie. 4.4 Modelado por NURBS. 4.5 Aplicación de materiales. 4.6 Aplicación de texturas.
5	Presentación de prototipos digitales 3D 5.1 Iluminación. 5.2 Desarrollo de ciclorama o escenarios. 5.3 Uso de cámaras. 5.4 Renderizado y post producción de imagen.

Bibliografía básica:

Bramston, D. (2010) Bases del diseño del producto 02: Materiales. España: Parramón Editores.
 Calderón, B. F. J. (1990). Dibujo técnico industrial. México. Porrúa.
 Campos, C. (2010) Boceto en diseño de productos. España: Ilus Books.
 Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.
 Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.
 Conell, E. (2011). 3D for Graphics Designers. EUA. SYBEX.
 Danaher, S. (2001). Digital 3D Design, The Use of 3D applications in Digital Graphic Design. EUA. Watson-Guptill Publications.
 Esteve de Quesada, A. (2001). Creación y proyecto. España: Institució Alfons el Magnànim.
 Grau, O. (2011). Imagery in the 21 Century. Cambridge: MIT Press.
 Lefteri, C. (2010). Así se hace: Técnicas de fabricación para diseño de producto. España: Blume.
 Martínez, J. (2010). Best of 3D: Product design. España: Monsa ediciones
 Moller, T.A. (2008). Real Time Rendering. UK: A. K. Peters.
 Takahashi, K. (2010). @SUPERMARKET: PACKAGE DESIGNS. EUA: Pie Books.
 Watt, A (2000). 3D computer graphics. EUA: Pearson Education.

Bibliografía complementaria:	
Berger, J. (2000) Modos de ver. España. Gustavo Gili.	
Girard, G. (2011). Bauhaus. New York, USA: Assouling.	
Gombrich, E. H. (2003). Los usos de las imágenes: estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica.	
Goodwing, K. (2009). Designing for the Digital Age. USA: John Wiley & Sons.	
Lieser, W. (2009). Arte Digital. España: Hullman.	
Pender, K. (1998). Digital Colour in Graphic Design. USA: Focal Press.	
Stephen, P. (2002). The Digital Designer: 101 Graphic Design Projects for Print, the Web, Multimedia, and Motion Graphics. USA: Cengage Learning.	
Zamora, F. (2010). Diseño de stands low cost. España: Reditar Libros.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyecto (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y en diseño digital tridimensional.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Objetivo general:

Analizar y aplicar los principios teórico-prácticos del diseño multimedia, sus fases de producción y procesos de distribución, para desarrollar proyectos de contenido interactivo en 2D.

Objetivos específicos:

1. Identificar las características y posibilidades de diversos programas de desarrollo de videojuegos.
2. Analizar y practicar con frameworks para animación y efectos físicos.
3. Identificar las características de un libro electrónico.
4. Analizar las fases del proceso de producción de un videojuego y un libro electrónico.
5. Identificar los medios de distribución de las aplicaciones interactivas.
6. Desarrollar procesos de investigación-producción en proyectos audiovisuales y multimedia.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Animación interactiva 2D.	8	16
2	Libros electrónicos multimedia.	8	16
3	Desarrollo de proyecto.	8	16
4	Proceso de distribución.	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Animación interactiva 2D 1.1 HTML5, JavaScript y Animación 2D. 1.2 Física aplicada a entornos virtuales. 1.2.1 Gravedad. 1.2.2 Fricción. 1.2.3 Elasticidad. 1.3 Motores para física. 1.3.1 Open Source. 1.3.2 Comerciales. 1.4 Motores para videojuegos. 1.4.1 Open Source. 1.4.2 Comerciales.
2	Libros electrónicos multimedia 2.1 Animando una historia. 2.2 Interfaz gráfica al usuario. 2.3 Interactividad. 2.3.1 Grabación de audio. 2.3.2 Entrada de video. 2.3.4 Campos de texto.
3	Desarrollo de proyecto 3.1 Argumento. 3.2 Desarrollo de personajes. 3.3 Escenografía. 3.4 Musicalización. 3.5 Programación.
4	Proceso de distribución 4.1 Aplicaciones de escritorio. 4.1.1 Sitio Web. 4.1.2 Chrome Web Store. 4.1.3 Windows Metro. 4.2 Aplicaciones para dispositivos móviles. 4.2.1 Google Play. 4.2.2 App Store. 4.2.3 Windows Store.

Bibliografía básica:

Böszörményi, L. (2000). The school of Niklaus Wirth: the art of simplicity. EUA: Morgan Kaufmann.
 Ciber@rt y Facultat de Belles Arts de Sant Carles (Editores) (1998). Tecnologías. España: Universidad Politécnica de Valencia.
 Donnelly, D. (2000). In your face too! The best interactive interface designs. EUA: Rockport Publishers.
 Donnelly, D. (2000). WWW Design, web pages from around the world. EUA: Rockport Publishers.
 Krasner, J. (2008). Motion Graphics Design: Applied History and AestheTIC. UK: Focal Press.
 Marcus, A. (1995). Graphic Design for User Interfaces. EUA: ACM, Siggraph.
 Nelson, K. (Editor) (2000). Websights: The future of business and design on the internet. New York: RC Publications.
 Pearrow, M. (2000). Web site usability handbook. EUA: Charles RiverMedia.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación, España: Hermann Blume

Webster, C. (2005). Animation, the Mechanics of motion. UK: Focal Press.

Bibliografía complementaria:

Augé, M. (2005). Los "no lugares". Espacios del anonimato. Barcelona: Gedisa.

Baudrillard, J. (2002). Cultura y simulacro. Barcelona: Kairós

Echeverría, J. (2000). Un mundo virtual. Barcelona: Plaza & Janés.

Gill, M. (2000). E-zines. Diseño de revistas digitales. México: Gustavo Gili.

Nelson, K. (Editor) (2000). Websights: The future of business and design on the Internet. New York: RC Publications.

Orihuela, J.L. y Santos, M.L. (1999). Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva. España: Anaya Multimedia.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, especialista en medios digitales, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	4	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II

Objetivo general:

Aplicar los elementos y fundamentos teórico-prácticos de la ilustración análoga y digital para aplicarlos en proyectos de ilustración con movimiento.

Objetivos específicos:

1. Aplicar las técnicas de ilustración bidimensional para su adaptación en proyectos de imagen en movimiento.
2. Explorar y experimentar con la producción de ilustraciones en movimiento con base en mapa de bits.
3. Explorar y experimentar con la producción de ilustraciones en movimiento con base en vectores animados.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Ilustración en movimiento con mapa de bits	10	20
2	Ilustración en movimiento con vectores	11	22
3	Diseño y elaboración de personajes articulados	11	22
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Ilustración en movimiento con mapas de bits 1.1 Características de los documentos RGB en movimiento (Banners- GIF). 1.2 Movimiento y rebote. 1.3 Línea de tiempo. 1.3.1 Cuadros 1.3.2 Velocidad. 1.4 Mascarillas. 1.5 Salida.
2	Ilustración en movimiento con vectores 2.1 Configuración de documento web-animación. 2.2 Línea de tiempo y capas. 2.3 Formas, símbolos, animaciones y botones. 2.4 Huesos. 2.5 Acciones. 2.6 Salida del documento.
3	Diseño y elaboración de personajes articulados 3.1 Estilos de trazo. 3.2 Trazos y estructuras geométricas. 3.3 Personalidad. 3.4 El movimiento.

Bibliografía básica:

- 3dtotal.Com. (2012). Digital painting techniques: practical techniques of digital art masters. Reino Unido: Taylor & Francis.
- Amid, A. (2009). The Art of pixar: 25th Anniv.: The complete color scripts and select art from 25 years of animation. China. Chronicle Book.
- Escribano, J. (2011). Vender en Internet: las claves del éxito. España: Grupo Anaya Comercial.**
- Fabry, G. y Cormack, B (2007). Anatomy for Fantasy Artists. Singapore. Barrons.
- Fabry, G. y Cormack, B. (2006). Anatomy for Fantasy Artists. Singapore: Barrons.**
- Hess, R. (2007). The essential blender. Guide to 3D creation with Open Source suite Blender. EUA: No Starch Press.
- Hess, R. (2012). Blender Production Creating short animations from start to finish. EUA: .Focal Press.
- Murphy, M. (2008). Beginner´s guide to animation. EUA: Crown Publishing Group
- Ruddick, S. (2010). Digital collage and painting. Using Photoshop and Painter to create fine art. EUA: Focal Press.
- Solomon, C. (2004). Enchanted drawing: The history of animation. USA. University of Michigan.
- Spencer, S. (2011). ZBrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting. Canada. Sybex.
- Spencer, S. (2010). ZBrush Digital Sculpting Human Anatomy. Canada. Sybex.

Bibliografía complementaria:

- Corel corporation. (2012). Corel Painter 12. Canadá: Autor.
- Laybourne, K. (1998). The Animation Book: A Complete guide to animated. EUA: Three Rivers Pr.
- Lee, S. y Buscema, J. (1984). How to Draw Comics The Marvel Way. Nueva York: Simon & Schuster.
- Lewis, D. (1984). Pencil Drawing Techniques. EUA. Watson- Guptill.
- Peffer, J. "Neon Dragon" (2009). Dragon Art. EUA: Impact.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en TIC y como docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía II

Objetivo general:

Aplicar los fundamentos teórico-prácticos del diseño y la comunicación en el ámbito de la fotografía y las tecnologías de la comunicación para el desarrollo de proyectos interdisciplinarios de investigación-producción.

Objetivos específicos:

1. Analizar y experimentar con una serie de herramientas tecnológicas afines con las necesidades de cada proyecto.
2. Efectuar un análisis de estrategias y metodologías para determinar las más adecuadas para el desarrollo de cada proyecto.
3. Diseñar un cronograma y un plan de acción estratégico.
4. Establecer los sistemas y parámetros de evaluación del proyecto para rectificar y regular los procesos.
5. Promover el desarrollo de metodologías de Investigación-producción en el ámbito de la fotografía.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Preproducción de proyectos	16	32
2	Producción de proyectos	16	32
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Preproducción de proyectos 1.1 Objetivos. 1.2. Ruta crítica. 1.2.1 Lista de actividades. 1.2.2 Lista recursos humanos. 1.2.3 Lista de recursos materiales. 1.2.4 Cronograma. 1.3 Visualización. 1.4 Creación de textos especializados (slogans, guiones, artículos, reportajes, etc). 1.5 Storyboard. 1.6 Bitácora de aprobación. 1.7 Gestión y obtención de recursos. 1.7.1 Enlace con modelos, actores, ayudantes y maquillistas. 1.7.2 Creación y gestión de escenarios. 1.7.3 Inventarios de equipos, utilería e insumos.
2	Producción de proyectos. 2.1 Preparación del escenario. 2.1.1 Estudio. 2.1.2 Locación. 2.2 Instalación del equipo de iluminación. 2.3 Instalación del equipo fotográfico. 2.4 Organización de la toma. 2.4.1 Primer tiempo de toma fotográfica. 2.4.1.1 Realización de la toma fotográfica. 2.4.1.2 Bitácora de aprobación. 2.4.2 Segundo tiempo de toma fotográfica. 2.4.2.1 Realización de la toma fotográfica. 2.4.2.2 Bitácora de aprobación. 2.5 Procesado de las imágenes fotográficas. 2.5.1 Revelado análogo. 2.5.2 Revelado digital. 2.5.3 Bitácora de aprobación. 2.5.4 Tercer tiempo de toma.

Bibliografía básica:

- Abaurrea, J. (2005). Fotografía Digital. Madrid: Anaya.
 Álvarez, E. (2006). El proceso digital de la imagen. España: Anaya.
 Andrews, P. (2009). Manual del revelado RAW de la toma a la imagen final. Barcelona: Ed. Omega.
 Ang, T. (2001). La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes. México: Blume, Ramón Laca y Cía., S.A.
 Atherton, N. y Crabb, S. (2005). Fotografía digital de la A a la Z. Barcelona: Omega.
 Carlson, J. et al (1999). Diseño de páginas web color. Barcelona: Gustavo Gili.
 Child, J. (2008). Introducción a la fotografía creativa. España: Ediciones Anaya Multimedia.
 Daly, T. (2002). The digital printing handbook. Londres: Argentum.
 Farace, J. (2001). Captura de imágenes. Barcelona: Index Book.
 Farace, J. (2001). Impresión de imágenes. Barcelona: Index Book.

Fontcuberta, J. (2001). Diálogo con la fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.
 Freeman, M. (2005). Fotografía digital: cámaras réflex. Barcelona: Taschen.
 Guasco, I. (2008). El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica. Argentina: Colección Manuales.
 Jain, A. K. (1989). Fundamentals of digital image processin. New Jersey: Prentice Hall.
 Kelby, S. (2011). Manipula tus fotografías digitales. España: Anaya.
 Luck, S. (2007). Técnicas de luz y filtros con Photoshop. Barcelona: Colección Básica de Fotografía Digital
 Pogue, D. (2005). Fotografía Digital. España: Anaya.
 Rodríguez, J. y Sáenz, O. (1995). Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. Alcoy: Marfil.
 Valdés, C. y Miranda, C. (2011). Retoque y Montaje. España: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.

Bibliografía complementaria:

Abaurrea, J. (2005). Fotografía Digital. Madrid: Anaya.
 Álvarez, E. (2006). El proceso digital de la imagen. España: Anaya.
 Atherton, N. y Crabb, S. (2005). Fotografía digital de la A a la Z. Barcelona: Omega.
 Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. Acción paralela, 5. España: Edipo.
 Coe, B. (1983). Técnicas de los grandes fotógrafos. Madrid: H. Blume.
 Evening, M. (2009). Adobe Photoshop CS4 for Photographers. USA: Focal Press.
 Fontcuberta, J. (1990). Fotografía. Conceptos y procedimientos: Una propuesta metodológica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Fontcuberta, J. (2001). Diálogo con la fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.
 Freeman, M. (2005). Fotografía digital: cámaras réflex. Barcelona: Taschen.
 Freud, G. (1976). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili.
 Goldstein, V. (2004). La Imagen Digital: De la tecnología a la estética. Argentina: La Marca.
 Haller, M., Billinghamurst, M. y Bruce, T. (2006). Tecnologías emergentes de la realidad aumentada: interfaces y diseño. London: Idea Group Publishing.
 Ivins, Jr. (1975). Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen pre-fotográfica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Jain, A. K. (1989). Fundamentals of digital image processin. New Jersey: Prentice Hall.
 Kelby, S. (2011). Manipula tus fotografías digitales. España: Anaya.
 Langford, M. (1977). Fotografía básica. Barcelona: Omega.
 McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós.
 Negroponte, N. (1995). El mundo digital. Barcelona: B.S.A.
 Newhall, B. (1983). Historia de la fotografía desde sus orígenes hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.
 Pogue, D. (2005). Fotografía Digital. España: Anaya.
 Scharff, A. (1994). Arte y fotografía. España: Alianza.
 Sontag, S. (1980). Sobre la fotografía. Buenos Aires: EDHASA.
 Tausk, P. (1978). Historia de la fotografía desde su aparición hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.
 Valdés, C. y Miranda, C. (2011). Retoque y Montaje. España: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula (x)
 Seminarios ()
 Lecturas obligatorias (x)
 Trabajo de investigación (x)
 Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()
 Prácticas de campo ()
 Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)
 Examen final escrito (x)
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos ()
 Participación en clase (x)
 Asistencia (x)
 Seminario ()
 Otras: Evaluación de proyecto ()

Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con

experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo II

Objetivo general:

Analizar y aplicar los conceptos de narrativa y visualización en el desarrollo de proyectos de ilustración digital que favorezcan la identificación y comprensión de estructuras narrativas propias de los campos de conocimiento de la ciencia y la tecnología.

Objetivos específicos:

1. Identificar las principales herramientas utilizadas para la producción de dibujo digital.
2. Integrar metodologías de investigación-producción que permitan trascender la información textual y literal al plano de lo gráfico y visual.
3. Analizar y aplicar los conceptos de visualización y narrativa en la producción de infografías o ilustraciones digitales.
4. Diseñar estrategias y metodologías de ilustración digital que permitan la representación digital de objetos y conceptos a través de la integración de técnicas de dibujo digital y modelos narrativos.
5. Producir objetos comunicativos y de expresión orientados a optimizar y potenciar las actividades de difusión y divulgación científica y tecnológica.
6. Desarrollar proyectos de investigación-producción en dibujo e ilustración digital.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La visualización como estrategia de comunicación	10	20
2	Narrativa de la visualización científica y tecnológica	10	20
3	La representación digital	12	24
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La visualización como estrategia de comunicación 1.1. Definición de visualización. 1.2. Visualización para la comunicación. La imagen y el dibujo digital como concepto. 1.3. Visualización y narrativa. La imagen como relato. 1.4. La visualización de la información.
2	Narrativa de la visualización científica y tecnológica 2.1. La visualización de la información. 2.2. La visualización en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. 2.3. Estrategias didácticas en la visualización. 2.4. Modelos pedagógico-narrativos de la visualización. 2.5. Posibilidades de aprendizaje. 2.6 La visualización como estrategia de enseñanza y de aprendizaje.
3	La representación digital 3.1. Del discurso literal a la imagen. 3.2. La narrativa de la imagen. 3.3. La significación en el proceso de visualización. 3.4. Configuración, sintaxis y retóricas visuales. 3.5. De la tridimensionalidad a la bidimensionalidad.

Bibliografía básica:

- Berck, J. (2004). Animation art. From pencil to pixel, the history of cartoon, anime and CGI. New York: Harper Collins Publishers.
- Cámara, S. (2004). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
- Choi, J. (2005). Animación de personajes con Maya. España: Anaya.
- García, R. (1995). La magia del dibujo animado. Madrid: Mario Ayuso Editor.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980). La Técnica de los dibujos animados. España: Editorial Omega.
- Laybourne, K. (1998). The animation book. New York: Three Rivers Press.
- Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
- Quinn, J. (2010) Dibujo para animación, España: Hermann Blume.
- Rodríguez, M. (2002). Animación, una perspectiva desde México. México: CUEC/UNAM.
- Saenz Valiente, R. (2006). Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Argentina: De la flor.
- Whitaker, H. (2009). Timing for animation. UK: Focal Press.
- White, T. (2010). Animación. Del lápiz al pixel. España: Omega.
- Wiedemann, J. (2007). Animation now! 25 TH. Alemania: Taschen.

Bibliografía complementaria:

- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
- Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
- Melissinos, C. (2012). The Art of Video Games. USA: Watson Gupstill.
- Muybridge, E. (1985). Horses and other animals in motion. USA: Dover Publication.
- Muybridge, E. (2004). The human figure in motion. Inglaterra: Phaidon.
- Simon, M. (2003). Producing independent 2D character animation. USA: Elsevier Science
- Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Age Art Techniques for Winning Video Game Art. USA: Watson Gupstill.
- Webster, C. (2005). Animation: the mechanics of motion. UK: Focal Press.
- White, T. (2009). How to make animated films. USA: Elsevier Focal Press.

Williams R. (1990). Animators survival kit. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminario de Construcción Teórico-Conceptual

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 1
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Desarrollar un proceso de integración y organización de la información arrojada por un protocolo de investigación vinculado con los Laboratorios de Investigación-Producción de diseño y justificar la producción del diseño planteado en la investigación, para integrar una tesis, tesina o informe para titulación.

Objetivos específicos:

1. Revisar, analizar y ajustar el proyecto de investigación elaborado conjuntamente con el Laboratorio de Investigación-Producción de diseño.
2. Precisar y validar el contenido del proyecto de investigación con base en la confirmación y actualización de la información.
3. Revisar las fuentes esenciales de diseño para el desarrollo del contenido del proyecto de investigación y seleccionar la información que sustente el proyecto.
4. Seleccionar la información específica del tema de investigación y del contenido del área de diseño en estudio
5. Integrar el marco teórico conceptual de la investigación.
6. Integrar la información y elaborar la redacción del primer documento base de la investigación.
7. Desarrollar el proceso práctico de diseño incluido en la investigación y elaborar su justificación.
8. Comprobar que el desarrollo de la investigación y el proceso de diseño correspondan con la estructura indicada en las características de la modalidad de titulación elegida.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Validación del proyecto de investigación	4	4
2	Elaboración del marco teórico-conceptual	4	4
3	Integración y redacción del documento base	4	4
4	Desarrollo de la aplicación y justificación del diseño	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Validación del proyecto de investigación 1.1 Revisión, actualización o reformulación del proyecto de investigación y de la información. 1.2 Análisis y validación de las fuentes esenciales de diseño. 1.3 Análisis del contenido de la investigación.
2	Elaboración del marco teórico-conceptual 2.1 Elaboración del marco teórico conceptual 2.2 Selección e integración del contenido de la investigación 2.3 Elaboración del marco teórico-conceptual.
3	Integración y redacción del documento base 3.1 Integración de la información 3.2 Análisis de los elementos del marco teórico-conceptual 3.3 Desarrollo de la redacción preliminar.
4	Desarrollo de la aplicación y justificación del diseño 4.1 Integración del proceso de desarrollo del diseño y su aplicación como solución al proyecto de 4.2 investigación-producción. 4.3 Redacción de la justificación conceptual y formal del diseño y de su aplicación.

Bibliografía básica:

Acha, J. (2004). Teoría del dibujo. Su sociología y su estética. México: Ediciones Coyoacán
 Arana, F. (2007). Método experimental para principiantes. México: Fondo de Cultura Económica.
 Balmori, S. (1997). Aurea mesura. La composición en las artes plásticas. México: UNAM.
 Bunge, M. (1991). La ciencia, su método y su filosofía. México: Editorial Patria. Nueva Imagen.
 Enric, J. (2012). Pensar con imágenes: México. Gustavo Gili.
 Ferrer, E. (2000). Los lenguajes del color. México: F.C.E.
 Galina, I. y Ordoñez, C. (2007). Introducción a la edición digital. México: UNAM.
 Hernández, S. R. (2006). Metodología de la investigación. México: Mc Graw-Hill Interamericana.
 Llovet, J. (1981). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Munari, B. (1987). Diseño y comunicación visual. México. Gustavo Gili.
 Palazón, M. MR. (2006). La estética en México. Siglo XX. Diálogos entre filósofos. México: UNAM. F.C.E.
 Rojas, S. R. (2005). Métodos para la investigación social. Una proposición dialéctica. México: Plaza y Valdés.
 Samara, T. (2008). Los elementos del diseño: Manual de estilo para diseñadores gráficos. China: Gustavo Gili.
 Tambini, M. (1997). El diseño del siglo XX. Barcelona: ediciones B S.A.
 Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. México: Artes de México.
 Zamora, A. F. (2006). Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación. México: UNAM-ENAP.
 Zavala, L. (2007). De la investigación al libro. Estudios y crónicas de bibliofilia. México: UNAM.

Bibliografía complementaria:

Benet, V.J. (2004). La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine. Barcelona: Paidós Ibérica.
 Beristain, H. (2008). El cuerpo, el sonido y la imagen. México: UNAM-IIF.
 Bourdieu, P. (1989). La fotografía un arte intermedio. México: Nueva Imagen.
 Catala, J.M. (2001). La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica. Barcelona: Paidós Ibérica.
 Calvera, A. (2007). De lo bello de las cosas, materiales para una estética del diseño. México: Gustavo Gili.
 Cedro, J. M. (1997). La multimedia. Madrid: Paradigma.
 Costa, J. (1987). Imagen Global. Barcelona: Ediciones CEAC.
 Costa, J. (1987). Señalética. Barcelona: Ediciones CEAC.
 Fawcett-Tang, R. (2004). Diseño de libros contemporáneos. Barcelona: Gustavo Gili.

Ferrer, E. (1997). El lenguaje de la publicidad. México: F.C.E.
 Heskett, J. (2008). El diseño en la vida cotidiana. México: Gustavo Gili.
 Marshall, H. (1990) Diseño Fotográfico. Cómo preparar y dirigir fotografías para el diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili.
 Salisbury, M. (2007). Imágenes que cuentan. México: Gustavo Gili.
 Vázquez Conde, L. y Garone Gravier, M. (2012). Lectura, el diseño de una familia tipográfica. México. Artes de México.
 Victoroff, D. (1985). La publicidad y la imagen. México: Gustavo Gili.
 Woll, T. (2003). Editar para ganar. Estrategias de administración editorial. México: Fondo de Cultura Económica.
 Zimmermann Asociados. (1993). Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Revisiones parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Redacción de documento final	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de investigación por los alumnos	(x)
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño y Comunicación Visual, Sociología, Antropología, Letras o Ciencias de la Comunicación con experiencia docente, en diseño, y en dirección de tesis.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminaro de Investigación del Diseño Contemporáneo

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 1
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
		2	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Investigar y analizar las manifestaciones nacionales e internacionales del diseño contemporáneo, su origen, desarrollo profesional y su prospectiva, para delimitar un marco histórico disciplinario que permita contextualizar y sustentar la práctica del diseño.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer el panorama histórico y contextual del diseño gráfico contemporáneo internacional. 2. Identificar las tendencias contemporáneas y las escuelas principales del Diseño y la Comunicación Visual en México. 3. Identificar los aspectos educativos, los institucionales y los de iniciativa independiente que han influido en el desarrollo del diseño profesional en México. 4. Reflexionar de manera crítica la prospectiva histórica del Diseño y la Comunicación Visual. 5. Identificar los factores políticos y ambientales de los procesos del diseño. 6. Efectuar ejercicios de crítica y autocrítica con respecto a la práctica personal del diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Estilos, escuelas y movimientos del diseño.	5	5
2	Diseñadores y comunicadores visuales mexicanos contemporáneos.	5	5
3	Prospectiva histórica del Diseño y la Comunicación Visual.	6	6
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Estilos, escuelas y movimientos del diseño 1.1 El diseño moderno. 1.1.1 Comunidad de Shakers. 1.1.2 Arts and crafts. 1.1.3 Deutscher Werkbund. 1.1.4 De Stijl. 1.1.5 Constructivismo. 1.1.6 Bauhaus. 1.1.7 ULM. 1.1.8 El "Styling". 1.1.9 Feng Shui. 1.1.10 Calidad total. 1.2 Escuelas y diseñadores contemporáneos. 1.2.1 Principales Escuelas (alemana, italiana, británica, norteamericana, escandinava, rusa, japonesa). 1.2.2 Diseñadores del siglo XX (Aicher, Albers, Mayakovsky, Mies van der Rohe, Mucha, Müller, Munari, Panton, Parrish, Rodchenko, Scarpa).
2	Diseñadores y comunicadores visuales mexicanos contemporáneos 2.1 El desarrollo de la profesión en México. 2.2 Tendencias contemporáneas. 2.2.2 Estilos gráficos en el territorio mexicano y el latino. 2.2.4 Diseñadores independientes. 2.3 Contexto universitario y diversidad de visiones en México. 2.3.1 Visión particular de la UNAM. 2.3.2 Diseñadores de la ENAP.
3	Prospectiva histórica del Diseño y la Comunicación Visual 3.1 Políticas del diseño. 3.1.1 Ambientales y sustentables. 3.1.2 Ético-Humanistas. 3.1.3 Tecnológicas. 3.1.4 Sociales y económicas. 3.1.5 De desarrollo cultural. 3.2 La trayectoria histórica del Diseño y la Comunicación Visual. 3.3 Prospectiva nacional e internacional.

Bibliografía básica:

Acha, J. (1988). El consumo artístico y sus efectos. México: Trillas.
Bürdek, B. E. (1994). Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
Campi, I. (2010). Diseño e Historia. Barcelona: Gustavo Gili.
Daucher, H. (1978). Visión artística y visión racionalizada. Barcelona: Gustavo Gili.
Dormer, P. (1993). El diseño desde 1945. Barcelona: Destino.
Fernández, S. y Bonsiepe, G. (2008). Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía. México: Blücher.
Fleming, W. (2001). Arte, música e ideas. México: Mc. Graw Hill.
Gombrich, E. (2003) Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica.

Maia, F. (2004). Diseño Gráfico alrededor del mundo. España: Index Book.
 Meggs, P. (1971). Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas.
 Müller, B. J. (1998). Historia de la Comunicación Visual. México: Gustavo Gili.
 Rodríguez Morales, L. (2011). El Diseño antes de la Bauhaus. México: Designio.
 Satué, E. (1989). El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza Editorial.
 Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes. Barcelona: Paidós.

Bibliografía complementaria:

Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Trillas.
 Ariés, P. y Duby, G. (dir.) (2003). Historia de la vida privada (5 tomos). Madrid: Taurus.
 Aurrecoechea, J.M. (2004). El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación. México: Cineteca Nacional.
 Berger, J. (2000). Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili.
 Figueroa, Carlos (2000). Creatividad, Diseño y Tecnología. México: Plaza y Valdés.
 González O., C. (2007). El significado del diseño y la construcción del entorno social. México: Designio.
 Flusser, V. (2002). Filosofía del diseño. La forma de las cosas. Madrid: Síntesis.
 Frascara, J. (1988). Diseño Gráfico y Comunicación. Buenos Aires: Infinito.
 Gonzalbo A., Pilar (Dir) (2011). Historia de la vida cotidiana en México (5 vols.), México: Fondo de Cultura Económica/Colegio de México.
 Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. México: Gustavo Gili.
 Ibañez, F. (2008). Reflexiones paratextuales sobre Cultura, Comunicación y Diseño. Madrid: Biblioteca de Diseño.
 Julier, G. (2011). Cultura del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Berger, P.L. y Luckmann, T. (2006). La construcción social de la realidad (20ª. reimp.). Buenos Aires: Amorrortu.
 Leonard, A. (2010). La historia de las cosas. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
 Morin, E. (2001). Los siete saberes necesarios en la educación del futuro, México: UNESCO.
 Margolín, V.; González Ochoa, C.; Salinas F. O.; Rodríguez, M, L.; Morales, E.; Lozada, A. A.; Garone, G.M.; Buchner, D. y Gimenez del Pueblo, J.L. (2003). Las rutas del diseño. México: Designio.
 Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del Diseño. España: Gedisa.
 Prieto Castillo, D. (2005). Diseño y Comunicación. México: Coyoacán.
 Rodríguez Morales, L. (2004). Diseño: Estrategia y táctica. México: Siglo XXI.
 Sánchez Vázquez, A. (1980). Filosofía de la praxis. México: Grijalbo.
 Schwanitz, D. (2008). La cultura. Todo lo que hay que saber (10ª reimp.). México: Taurus.
 Tudela, F. (1985). Conocimiento y Diseño. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco.
 Weber, A. (2010). Historia de la Cultura (13ª reimp.). México: Fondo de Cultura Económica.
 Zimmermann, Y. (1998). Del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili, Barcelona.

Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula ()	Exposición de seminarios por los alumnos (x)
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Otras: Evaluación de proyecto de innovación ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)	
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente, en investigación y en producción.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Arte y Diseño de los Siglos XIX y XX

Clave:	Semestre: 7º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Observar, identificar y analizar la producción visual durante la modernidad, a partir de los múltiples factores socioculturales que condicionaron estilo y contenido de las diversas corrientes artísticas, para reconocer su rol en la determinación de la comunicación visual y el diseño contemporáneos.

Objetivos específicos:

1. Analizar las diversas corrientes estilísticas de los siglos XIX y XX.
2. Identificar los presupuestos teóricos del arte y el diseño de los siglos XIX y XX que son vigentes todavía.
3. Reconocer los principales elementos que constituyen la obra de arte, en cuanto a contexto, forma y contenido para establecer las potencialidades comunicativas de la producción visual.
4. Reflexionar sobre la función del arte, el diseño y la comunicación gráfica en los siglos XIX y XX.
5. Reflexionar sobre el papel del diseñador como productor visual, en los contextos social, comercial, institucional, educativo, cultural, etc.
6. Integrar los conocimientos de la asignatura en proyectos de investigación y producción, para desarrollar las habilidades de desarrollo, argumentación y gestión del diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Neoclásico europeo: Aristocracia ilustrada, revalorización del pasado y triunfo de la razón	9	0
2	Romanticismo: el regreso a la vida emocional y a la plástica íntima	9	0
3	Realismo: el contexto social como referente y razón del arte	9	0
4	Impresionismo: ruptura académica y nuevos derroteros en la representación	9	0
5	Vanguardias artísticas de finales del siglo XIX y principios del siglo XX: inclusión, diversidad y fugacidad del arte institucional.	12	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Neoclásico europeo: Aristocracia ilustrada, revaloración del pasado y triunfo de la razón 1.1 Importancia de las Academias en la producción artística. 1.2 Revoluciones de la Modernidad (intelectual, religiosa, mercantil, política, científica): influencias contextuales de la expresión artística idealizada. 1.3 Excavaciones arqueológicas y visión científica pasado: el nuevo helenismo ideológico y visual del siglo XIX. 1.4 La diversidad tipográfica como reflejo de la época industrial.
2	Romanticismo: el regreso a la vida emocional pasiva y la plástica íntima 2.1 La reivindicación y exaltación del individuo sensible: David, Gros, Girodet. 2.2 La vida al aire libre y el paisaje: Turner, Constable. 2.3 Romanticismo en México: los valores internos de la patria.
3	Realismo: el contexto social como referente y razón del arte 3.1 Invasión y revolución: El Realismo objetivo, dramático y fantástico de Goya. 3.2 El positivismo científico y el paisaje como testimonio: la escuela de Barbizon. 3.3 El pueblo, nuevo protagonista de la imagen: Delacroix, Gericault, Millet, Daumier, Courbet. 3.4 La representación de la realidad más allá de lo mimético: Daumier y la caricatura política. 3.5 La mecanización tipográfica y el ascenso del diseño editorial y publicitario.
4	Impresionismo: ruptura académica y nuevos derroteros en la representación 4.1 Fotografía y revolución técnica del siglo XIX: la búsqueda obligada del nuevo lenguaje visual. 4.2 La luz, el color y la forma como elementos protagónicos de la obra: Manet, Degas, Cézanne, Monet, Renoir, etc. 4.3 Búsqueda del yo interno y patetismo: Van Gogh. 4.4 El Art Nouveau y el cambio de siglo: desarrollo del cartel
5	Vanguardias artísticas de finales del siglo XIX y principios del siglo XX: inclusión, diversidad y fugacidad del arte institucional 5.1 Puntillismo y mezcla óptica: Neoimpresionismo (Seurat). 5.2 Naturalismo y primitivismo: Posimpresionismo (Gauguin, Redón). 5.3 La idea como forma sensible: Simbolismo y los Nabis (Moreau, Ranson, Bonnard). 5.4 Dibujo suelto y comunicación dinámica: el arte del cartel publicitario de Toulouse-Lautrec, Théophile Steinlen y Alphonse Mucha.

Bibliografía básica:

- Casals, J. (1982). El Expresionismo. España: Montesinos.
De Paz, A. (1989). La crítica social del arte. España: Gustavo Gili, Colección Punto y Línea.
Denvir, B. (1975). El Impresionismo. España: Labor.
Denvir, B. (1984). El Fauvismo y el Expresionismo. España: Labor.
Elderfield, J. (1983). El Fauvismo. España: Alianza.
Hauser, A. (1998). Historia social de la literatura y el arte (tomo 2). Madrid: Debate.
Kuchling, H. (1985). Expresionism. USA: Art Line.
Maris Dantzic, C. (1994). Diseño visual, introducción a las artes visuales. México: Trillas.
Meggs, P. (2000). Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas.
Muller, J. (1967). Fauvism. London: Thames & Hudson.
Rafols, F. (2000). Historia del arte. México: Óptima.
Rafols, J. (1949). Modernismo y modernistas. España: Destino.
Richard, L. (1979). Del Expresionismo al Nazismo. España: Gustavo Gili.

Schmutzler, R. (1962). Art Noveau. USA: Abrams.	
Schmutzler, R. (1980). El Modernismo. España: Alianza.	
Selz, P. (1989). La Pintura Expresionista Alemana. España: Alianza.	
Bibliografía complementaria:	
Apollonio, U. (1959). Fauves et Cubistes. Francia: Flammarion.	
Camacho, J. (1991). Curso de diseño gráfico, vol. VIII y IX: Los grandes maestros del diseño gráfico. Colombia: EDUCAR Cultura Recreativa.	
Freund, G. (1989). La fotografía como documento social. España: Gustavo Gili.	
Lalique, R. (1981). Lalique glass. USA: Dover.	
Le Coultre, M. y Purvis, A. (2002). A century of Posters. Reino Unido: Lund Humphries.	
Lessor, C. (1989). The Art of Aubrey Beardsley. USA: Chartwell.	
Leymaric, J. (1959). Fauvism. Francia: Skira.	
Livingston, A. (1998). Dictionary of Graphic Design and Designers. Londres: Thames & Hudson.	
McConnel, D. (1989). El cine y la imaginación romántica. España: Gustavo Gili.	
Proenza, R. (1999). Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico. Colombia: 3R Editores.	
Pignati, D. (1989). Información, lenguaje, comunicación. España: Gustavo Gili.	
Tarabukin, N. (1989). El último cuadro. Del caballete a la máquina. Por una teoría de la pintura. España: Gustavo Gili.	
Vogt, P. (1980). Der Blaue Reiter: un Expresionismo Alemán. España: Blume.	
Whitford, F. (1987). Retratos Expresionistas. España: Destino.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios (x)	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyecto (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, Historia o Filosofía con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Laboratorio de Administración y Gestión de Proyectos

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	2
	1	1	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar e identificar los fundamentos básicos en el ámbito de administración, economía y políticas para el desarrollo de proyectos de diseño como estructura de la gestión del diseño.

Objetivos específicos:

1. Identificar los conceptos y elementos básicos que conforman la administración del diseño
2. Integrar los conceptos básicos para la administración de proyectos de diseño.
3. Identificar las características que conforman y confluyen en la gestión del diseño.
4. Analizar los contextos y elementos integradores que determinan la gestión del diseño.
5. Distinguir la estructura de las proyecciones en la gestión del diseño.
6. Evaluar las decisiones determinantes para el desarrollo de la gestión del diseño.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Administración para el diseño	4	4
2	Fundamentos teóricos de la gestión en diseño	4	4
3	Gestión del diseño	4	4
4	Gestión del diseño en proyectos empresariales	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Administración para el diseño</p> <p>1.1. Antecedentes y origen de la administración.</p> <p> 1.1.1 Concepto de administración.</p> <p> 1.1.2 Definición de administración.</p> <p>1.2. Conceptos básicos de administración.</p> <p>1.3. Elementos distintivos de la administración.</p> <p>1.4. Propósitos y fines de la administración.</p> <p>1.5. Administración del diseño gráfico.</p> <p>1.6. Habilidades directivas del diseño gráfico.</p> <p> 1.6.1 Constitución de la empresa.</p> <p> 1.6.2 Procesos contables.</p> <p> 1.6.3 Procesos de producción.</p> <p> 1.6.4 Consideraciones legales.</p> <p> 1.6.5 Ética profesional.</p> <p>1.7. Estructura administrativa del diseño gráfico.</p> <p> 1.7.1 Director de arte.</p> <p> 1.7.2 Jefe de Taller.</p> <p> 1.7.3 Jefe de producción.</p> <p> 1.7.4 Senior.</p> <p> 1.7.5 Junior.</p> <p> 1.7.6 Desktop.</p> <p>1.8. Dirección de proyectos de diseño.</p> <p> 1.8.1 Proyección.</p> <p> 1.8.3 Planeación.</p> <p> 1.8.4 Organización, control y desarrollo.</p> <p> 1.8.5 Ejecución.</p> <p> 1.8.6 Evaluación.</p>
2	<p>Fundamentos teóricos de la gestión en diseño</p> <p>2.1. Definición de diseño.</p> <p>2.2. Definición de diseño gráfico y diseño y comunicación visual.</p> <p>2.3. El nuevo contexto del diseño.</p> <p> 2.3.1 Cultura y sociedad del diseño.</p> <p> 2.3.2 Economía y política del diseño.</p> <p>2.4. Definición de la gestión del diseño.</p> <p>2.5. Lo sustentable del diseño.</p>
3	<p>Gestión del diseño</p> <p>3.1. El producto en la gestión del diseño.</p> <p>3.2. La estrategia del producto gráfico.</p> <p> 3.2.1 El diseño de la empresa.</p> <p> 3.2.2 Gestión en la empresa de diseño (diseño tangible e intangible).</p> <p>3.3. La creatividad e innovación.</p> <p>3.4. Tipos de empresa.</p> <p> 3.4.1 Empresario del diseño.</p> <p> 3.4.2 Ideas de inicio.</p> <p> 3.4.3 Evaluación de la oportunidad.</p> <p> 3.4.4 Propuesta de empresa.</p>

	3.4.5 Formas legales de organización. 3.3.6 Procedimiento de altas en hacienda.
4	Gestión del diseño en proyectos empresariales 4.1. La gestión estratégica. 4.2. Los procesos operativos del diseño. 4.3. Producción y logística del proyecto y planeación del diseño. 4.4. Los procesos administrativos operativos. 4.5. Globalización, mercados y empresas. 4.6. Nociones básicas para emprendedores.

Bibliografía básica:

- Albors, J. (1999). Comportamiento organizativo y gestión. España: Alfaomega.
- Amaru, A. (2008). Administración para emprendedores, Fundamentos para la creación y gestión de nuevos negocios. México: Pearson Educación.
- Amat, M. (2000). Control de gestión. Barcelona: Gestión 2000.
- Bayley, S. (2009). Diseño: inteligencia hecha materia. Barcelona: Naturart.
- Belausteguigoitia, I. (2010). Empresas familiares. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Berastain, L. (2009). Aprender a Innovar en una PYME. España: Paidós.
- Burstein, S. (1995). Gestión de proyectos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Casa, R. (1997). Gobierno Academia y Empresas en México: Hacia una nueva configuración de relaciones. México: UNAM Plaza y Valdés.
- Castellanos, O. (2012). Retos y nuevos enfoques en la gestión de la tecnología y el conocimiento. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Fernández, E. (2005). Dirección estratégica de la empresa: fundamentos y puesta en práctica. Madrid: Delta.
- Galán, L. (2010). Productividad y competitividad de empresas de base tecnológica: un enfoque para incubación. Colombia: Corporación Bucaramanga.
- Gasca, M. (2012). Aprendiendo a ser empresario. México: Varios PYMES GOB.
- Gray, C. (2012). Administración de proyectos. México: Mc Graw Hill.
- Hidalgo, A. (2008). La Gestión de la Innovación y la Tecnología en las Organizaciones. España: PIRAMIDE.
- Hidalgo, A. (2001). Dirección de Empresas Pequeñas y Medianas en el siglo XXI. España: PIRAMIDE.
- Hitt, M. (2007). Administración estratégica: competitividad y globalización: conceptos y casos. México: Cengage Learning.
- Kotler, P. (2006). Dirección de marketing. México: Pearson Educación.
- Leon, J. (1996). Los efectos de la publicidad. Barcelona: Ariel.
- Madretta, J. (2001). La administración en la nueva economía: nuevas perspectivas. México: Oxford University Press.
- Nikolaus, B. (2000). Dinero y negocios en la historia de América Latina. Madrid: Iberoamericana.
- Ochoa Setzer, G.A. (2007). Administración financiera. México: McGraw-Hill.
- Pereña J. (1996). Dirección y gestión de proyectos. Madrid: Días de Santos.
- Pradilla, H. (2002). Incubadoras de empresas de base tecnológica. Colombia: Universidad Industrial de Santander, UIS.
- Riveros, É. (2010). Bases conceptuales para establecer indicadores de gestión sostenible y asociatividad: un aporte a la competitividad de las PYME desde el desarrollo sostenible. Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Rojo, M. (2002). Dirección gestión empresas. México: Alianza.
- Varios. (2009). Entorno y Gestión de la Empresa Familiar una perspectiva internacional. Colombia: Universidad de La Salle.
- Varios. (2012). Incubadora de empresas en Colombia. Balances y recomendaciones de políticas. Colombia: Universidad del Norte.
- Wheelen, T. y Hunger, J. (2007). Administración estratégica y política de negocios. México: Pearson

Educación. William G. Zikmund. (1997). Investigación de mercados. México: Pearson Educación.	
Bibliografía complementaria: Amaru Maximiano, A. C. (2008). Administración para emprendedores: Fundamentos para la creación y gestión de nuevos negocios. México: Pearson Educación. Ansoff, I. y McDonnell, E. (1997). La dirección estratégica en la práctica empresarial. México: Pearson Educación. Arancés, A. (2006). Estrategia y planes para la empresa. México: Pearson Educación. Arens, W. (2012). Publicidad. México: Mc Graw Hill. Cañeque, H. (2008). Alta creatividad: Guía teórico-práctica para producir la innovación y el cambio. México: Pearson Educación. Figueroa Bermúdez, R. (1999). ¿Cómo hacer publicidad? Un enfoque teórico-práctico. México: Pearson Educación. Francés, A. (2006). Estrategia y planes para la empresa. México: Pearson Educación. Fred, R. (2012). Administración Estratégica. México: Pearson Educación. Gómez, L.R. y Balking, D. (2005). Administración. Bogotá: McGraw-Hill. Kaufmann, A. (1998). Creatividad y gestión empresarial. España: Alianza. Kotler, P. y Lane, K. (2012). Dirección de marketing. México: Pearson Educación. Lane Keller, K. (2008). Administración estratégica de marcas. México: Pearson Educación. Lewicki, R. (2012). Fundamentos de negociación. México: Mc Graw Hill. Lundgren, E. (1986). Dirección organizativa. México: Diana. Pavón, J. (1996). Gestión e innovación. España: Alianza. Russell, J., Whitehill, K. y Ronald, W. (2005). Kleppner Publicidad. México: Pearson Educación. Schiffman, L.G. y Lazar Kanuk, L. (2010). Comportamiento del consumidor. México: Pearson Educación. Thomas L. Wheelen y Hunger, J.D. (2007). Administración estratégica y política de negocios. México: Pearson Educación.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio(x)	Otras: Evaluación de proyectos ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos ()	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente y laboral dentro del campo del diseño, con conocimientos en producción, artes graficas, administración, gestión, consultoría, mercadotecnia y publicidad.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Inglés Semestre VII

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	2	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés Semestre VI

Asignatura subsecuente: Inglés Semestre VIII

Objetivo general: Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

Objetivos específicos:

1. Intercambiar información acerca de experiencias, acciones inconclusas y eventos recientes, de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente.
2. Diferenciar entre una acción concluida y una acción que comenzó en el pasado y continúa en el presente.
3. Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realizó.
4. Producir expresiones para hablar acerca de acciones y eventos acontecidos con anterioridad. Expresar las diferentes estructuras en pasado para aportar ideas acertadas en cuanto a la función de aquellas, tanto individualmente como en conjunto.
5. Producir expresiones para hablar acerca de planes e intenciones a futuro. Practicar la estructura del presente simple para implicar futuro.
6. Expresar cantidades y estimaciones de calidad. Utilizar diferentes estructuras en pasado para aportar ideas acertadas en cuanto a la función de éstas, tanto individualmente como en conjunto.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Presente perfecto. Preposiciones since, for	5	5
2	Pasado perfecto. Adverbios	5	5
3	Voz pasiva presente y pasado	5	5
4	Narrative tenses	6	6
5	Futuro idiomático	6	6
6	Quantifiers. There is, there are	5	5
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático			
Unidad 1: Presente perfecto. Preposiciones since, for Objetivo: Intercambiar información acerca de experiencias, acciones inconclusas y eventos recientes, de sucesos que iniciaron en el pasado y continúan en el presente.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Describir experiencias. -Preguntar y responder acerca de experiencias. -Intercambiar información sobre acciones inconclusas. -Intercambiar información sobre eventos recientes. -Describir acciones que comenzaron en pasado y continúan en el presente.	I have been to Europe several times. Have you ever seen a ghost? Yes, I have. Have they finished the exam yet? No, they haven't. Helen has just eaten a big ice cream. We have worked on this project for 3 days.	Presente perfecto Formas: Afirmativo Negativo Interrogativo Preposiciones: since, for. Adverbios: yet, already, just, recently, lately, ever, never. Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado participio.	10 horas

Unidad 2: Pasado perfecto. Adverbios Objetivo: Diferenciar entre una acción concluida y una acción que comenzó en el pasado y continúa en el presente.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Establecer la diferencia entre acciones concluidas y acciones iniciadas en el pasado y que continúan en el presente.	John Lennon started his first band when he was 15. His son, Julian, has been in the music business since he was 19. Have you ever met a famous person? Yes, I saw Pierce Brosnan last year in Las Vegas. Have you visited your grandparents recently? Yes, I visited them last week. I haven't gone on vacation for 3 years. Last time I went to Los Cabos.	Pasado perfecto Formas: <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativo • Negativo • Interrogativo Preposiciones: since, for Adverbios: yet, already, just, recently, lately, ever, never Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado participio.	10 horas

Unidad 3: Voz pasiva presente y pasado			
Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de acciones poniendo énfasis en el resultado de las mismas y no en quien las realizó.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Proporcionar información acerca de acciones en las que se pone énfasis en el resultado y no en el sujeto que las realiza.</p> <p>-Intercambiar información acerca de la naturaleza de las cosas.</p> <p>- Intercambiar información acerca de acciones en pasado en las que se pone énfasis en el resultado y no en el sujeto que las realizó.</p>	<p>Whisky is made in Scotland.</p> <p>-These bags are made of leather. -How about this one? -No, that's made of vinyl. -Well, actually I'm looking for a bag made of vinyl.</p> <p>The first X ray was taken by a German scientist.</p> <p>Was Hamlet written by Oscar Wilde? No, it was written by Shakespeare.</p>	<p>Voz Pasiva en presente y pasado</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Negativa • Interrogativa <p>Adverbios de tiempo para presente y pasado.</p> <p>Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado participio.</p>	10 horas

Unidad 4: Narrative tenses			
Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de acciones y eventos acontecidos con anterioridad. Expresar las diferentes estructuras en pasado para aportar ideas acertadas en cuanto la función de aquellas tanto individualmente como en conjunto.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Describir planes y expresar intenciones.</p> <p>-Preguntar y responder acerca de planes e intenciones.</p> <p>-Indicar promesas y decisiones tomadas al instante.</p>	<p>I 'm going to play basketball next Saturday.</p> <p>I'm going to visit my grandparents this weekend.</p> <p>-Are you spending your vacation in Acapulco? -No, I'm going to Huatulco.</p> <p>Oh! I broke a glass, I'll buy another one.</p> <p>-Go wash the dishes right know! -Yeah mom I will do it.</p> <p>If there's a problem, call me and I'll be here immediately.</p>	<p>Narrative Tenses:</p> <p>Pasado Simple Formas: interrogativa, afirmativa y negativa</p> <p>Pasado continuo Formas: afirmativa, interrogativa y negativa</p> <p>Pasado Perfecto Formas: afirmativa, interrogativa y negativa</p> <p>Adverbios de tiempo para pasado.</p> <p>Léxico: Verbos regulares e irregulares en pasado y en presente y pasado participio.</p>	12 horas

Unidad 5: Futuro idiomático

Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de planes e intenciones a futuro. Practicar la estructura del presente simple para implicar futuro.

Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Describir planes y expresar intenciones.</p> <p>-Preguntar y responder acerca de planes e intenciones.</p> <p>-Indicar promesas y decisiones tomadas al instante.</p> <p>-Expresar una idea a futuro utilizando la estructura de presente simple.</p>	<p>I 'm going to play basketball next Saturday. I'm going to visit my grandparents this weekend.</p> <p>-Are you spending your vacation in Acapulco? -No, I'm going to Huatulco.</p> <p>Oh! I broke a glass, I'll buy another one.</p> <p>-Go wash the dishes right know! -Yeah mom I will do it.</p> <p>If there's a problem, call me and I'll be here immediately.</p> <p>-Will you do me a favor? -Sure! I'll do anything you ask.</p> <p>-Do you want to go to a concert? -Yes, I do.</p> <p>Let's go to Six Flags tomorrow.</p> <p>Here's my card, in case your daughter drives your car again.</p>	<p>Futuro idiomático: "to be going to+ verb" Formas: interrogativa, afirmativa y negativa</p> <p>Presente continuo con idea de futuro. Formas: afirmativa, interrogativa y negativa.</p> <p>Futuro simple: will Formas: afirmativa, interrogativa y negativa</p> <p>Presente simple con idea de futuro. Formas: afirmativa, interrogativa y negativa</p> <p>Léxico: Expresiones de tiempo en futuro: tomorrow, next year, tonight, after classes, this weekend, etc.</p>	<p>12 horas</p>

Unidad 6: Quantifiers. There is, there are Objetivo: Expresar cantidades y estimaciones de calidad. Utilizar diferentes estructuras en pasado para aportar ideas acertadas en cuanto a la función de éstas, tanto individualmente como en conjunto.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Expresar cantidades que implican poco. -Expresar cantidades que implican mucho. -Expresar ideas que implican unidad. -Expresar ideas que implican totalidad. -Expresar ideas que implican carencia	He will finish school in a few years. -Would you like some more soup? -Just a little, please. Why don't you take a chocolate bar? There are plenty of them in that bag. Don't fight, girls. I bought one doll for each of you. This Children's Day, every child in the school received a gift. Sorry. There's no solution for this problem.	Quantifiers: A few, a little, plenty of, each, every, no Léxico: There is / there are.	10 horas

Bibliografía básica: Diccionario bilingüe. Chamot, U.A., et al. (2008). The learning strategies. NY: Longman. Harmer, J. (2004). Just Grammar. Malasya: Ed. Marshal Cavendish.	
Bibliografía complementaria: Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación. En: La educación encierra un tesoro. UNESCO. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf .	
Estrategias didácticas: Activación de conocimiento previo Dirigir atención Verificar comprensión Escenificar Colaborar Contextualizar Sustituir Inferir Utilizar recursos Resumir Revisar metas Autoevaluarse/Autorregulación Clasificar Transferir Utilizar imágenes Retroalimentar Discriminar pistas discursivas	Mecanismos de evaluación del aprendizaje: __x__ Exámenes parciales __x__ Examen final escrito __x__ Tareas y trabajos fuera del aula ___ Exposición de seminarios por los alumnos __x__ Participación en clase __x__ Asistencia ___ Seminario ___ Otros Se sugiere llevar a cabo tres evaluaciones durante el semestre: 19) Diagnóstica 20) Intermedia: Unidades 1 a la 3 21) Final: Unidades 1 a 6
	340

<p>Predecir Tomar notas Reconocer cognados Verificar predicciones y suposiciones Reconocer hechos y opiniones Identificar ideas principales</p> <p>De acuerdo con los descriptores del MCER los alcances por habilidad que tendrán los alumnos al concluir el nivel B2 serán:</p> <p>Expresión oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Narra historias o describe algo mediante un repertorio de fórmulas y estructuras de uso habitual y asociadas a situaciones en contexto. ✓ Puede hablar de forma comprensible, aunque lleve a cabo algunas pausas para realizar una planificación gramatical y léxica y una corrección, sobre todo en largos periodos de expresión libre. ✓ Realiza descripciones y presentaciones claras y detalladas sobre una amplia serie de asuntos relacionados con su especialidad, ampliando y defendiendo sus ideas con aspectos complementarios y ejemplos relevantes. ✓ Participa en conversaciones con la fluidez y espontaneidad suficientes para que se produzca una interacción satisfactoria con hablantes nativos <p>Expresión escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escribe textos claros y detallados sobre una variedad de temas relacionados con su entorno, así como sobre hechos y experiencias reales o imaginarias. ✓ Sintetiza y evalúa información y argumentos procedentes de varias fuentes. ✓ Escribe textos estructurados con apego al tema elegido como, por ejemplo, reseñas de libros, películas u obras de teatro. ✓ Es capaz de escribir biografías y otros textos sobre terceras personas utilizando las estructuras adecuadas. <p>Comprensión auditiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende tanto conversaciones cara a cara como discursos retransmitidos sobre temas, habituales o no, de la vida personal y familiar, social, académica o profesional. ✓ Comprende expresiones y frases relacionadas con ciertos contextos determinados o temas específicos. ✓ Capta las ideas principales de un discurso complejo que trate tanto temas concretos como 	
--	--

<p>abstractos pronunciados en un nivel de lengua estándar, con líneas complejas de argumentación siempre que el tema sea razonablemente conocido y el desarrollo del discurso se facilite con marcadores explícitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende instrucciones para realizar actividades comunes, trámites y peticiones formales o informales. <p>Comprensión de lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende la diferencia entre distintos tipos de textos a partir de los elementos de los mismos. ✓ Lee con un alto grado de independencia, adaptando el estilo y la velocidad de lectura a distintos textos y finalidades, y utilizando fuentes de referencia apropiadas de forma selectiva. ✓ Encuentra e identifica información específica en materiales escritos, tanto de uso cotidiano como de temas concretos. ✓ Aísla información requerida mediante estrategias de comprensión de lectura (skimming, scanning). ➤ Comprende señales y letreros de diversa índole en lugares públicos como edificios gubernamentales, calles, restaurantes, estaciones de metro, escuelas, etc. 	
<p>Perfil profesiográfico Profesor egresado del Curso de Formación de Profesores del CELE. Haber aprobado el examen de la COELE. Licenciado en Letras Inglesas / Literatura Inglesa con especialidad en Didáctica. Licenciado en la Enseñanza del Inglés de la FES Acatlán. Tener experiencia docente.</p>	

Octavo semestre

Laboratorio de Investigación-Producción II (en la asignatura elegida)
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción II (en la asignatura elegida)
Seminario de Integración y Evaluación de Proyectos (tutoría)
Seminario de Prospectiva del Diseño y la Comunicación Visual
Arte y Diseño Contemporáneos
Vinculación y Producción del Diseño en el Contexto Profesional
Inglés VIII

Laboratorio de Investigación-Producción II, Octavo Semestre

Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica II
Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II
Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II
Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II
Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía II
Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo II

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción II, Octavo Semestre

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica II
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía II
Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo II



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Concluir un proyecto de investigación-producción en edición gráfica con la finalidad de ingresarlo como opción para la obtención del grado.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar las fases finales del proceso de investigación en diseño y comunicación visual para la conclusión del proyecto.
2. Integrar los fundamentos teóricos del proceso editorial: edición, edición gráfica, diseño, producción y publicación.
3. Determinar los mecanismos de vinculación para ingresar el proyecto a un proceso de titulación.
4. Redactar un protocolo de investigación a partir de las bases del proyecto.
5. Ajustar e integrar los elementos del proyecto para aplicarlos en el desarrollo de un proceso de titulación.
6. Promover la reflexión en torno a las experiencias afines al campo profesional y laboral.
7. Fomentar el desarrollo de proyectos de investigación-producción en edición gráfica.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Etapas de conclusión del proyecto	10	30
2	Trabajo de titulación	10	30
3	Procesos finales para la titulación	12	36
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Etapas de conclusión del proyecto</p> <p>1.1 Producción. Economía. Compatibilidad. Funcionalidad.</p> <p>1.2 Publicación impresa, digital y en línea.</p> <p>1.3 Retroalimentación.</p>
2	<p>Trabajo de titulación</p> <p>2.1 Elección de la modalidad de titulación.</p> <p>2.2 Elaboración del protocolo.</p> <p> 2.2.1 Título del proyecto.</p> <p> 2.2.2 Justificación.</p> <p> 2.2.3 Índice tentativo.</p> <p> 2.2.4 Bibliografía básica.</p> <p>2.3 Desarrollo.</p> <p> 2.3.1 Organización de los materiales.</p> <p> 2.3.2 Estructura y jerarquías. Preliminares, capítulos, cuadros, gráficas, apéndices. Títulos, subtítulos, intertítulos, incisos, notas.</p> <p> 2.3.3 Primer borrador (en procesador de texto)</p> <p> 2.3.4 Selección y documentación de imágenes</p> <p> 2.3.5 Segundo borrador (en procesador de texto)</p> <p> 2.3.6 Registro del trabajo (F1)</p> <p> 2.3.7 Tercer borrador. Correcciones finales.</p>
3	<p>Procesos finales para la titulación</p> <p>3.1 Nombramiento de jurado (F2).</p> <p>3.2 Proceso editorial.</p> <p> 3.2.1 Índice definitivo. Bibliografía final. Apéndices. Visto bueno del manuscrito para formación.</p> <p> 3.2.2 Análisis de recursos disponibles.</p> <p> 3.2.3 Administración de recursos.</p> <p> 3.2.3.1 Tipo de impresión y número de ejemplares.</p> <p> 3.2.3.2 Papel y otros materiales.</p> <p> 3.2.3.3 Tipos de encuadernación y acabados.</p> <p> 3.2.3.4 Cálculo de costos.</p> <p> 3.2.4 Análisis del pliego extendido.</p> <p> 3.2.4.1 Submúltiplos y tipos de dobléz.</p> <p> 3.2.4.2 Pinzas, rebases, medianiles y otras áreas no utilizables.</p> <p> 3.2.4.3 Cuadernillos.</p> <p> 3.2.4.4 Formato: proporciones, medidas, orientación.</p> <p> 3.2.5 Diseño editorial. Márgenes. Caja tipográfica.</p> <p> 3.2.6 Páginas preliminares. Capítulos. Apéndices. Colofón.</p> <p> 3.2.7 Elementos gráficos auxiliares.</p> <p> 3.2.8 Microtipografía para texto corrido.</p> <p> 3.2.9 Ortotipografía y convenciones editoriales</p> <p> 3.2.10 Portada. Elementos icónicos. Calidad gráfica.</p> <p>3.3 Diseño final. Maquetas de presentación.</p> <p>3.4 Voto aprobatorio (F3).</p> <p>3.5 Selección de proveedores.</p> <p>3.6 Preparación de archivos para flujo de trabajo basado en PDF.</p> <p>3.7 Producción: imposición, impresión, encuadernación, acabados. Supervisión.</p> <p>3.8 Distribución de ejemplares.</p>

Bibliografía básica:

Bringhurst, R. (2008). Los elementos del estilo tipográfico. México: Fondo de Cultura Económica.
 Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos. Barcelona: Gustavo Gili.
 Clazie, I. (2011). Cómo crear un portafolio digital. Barcelona: Gustavo Gili.
 De Buen, J. (2008). Manual de diseño editorial. España: Trea.
 Designio-Encuadre. (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Designio.
 Eco, U. (2001). Cómo se hace una tesis. Barcelona: Gedisa.
 Goto, K. y Cotler, E. (2004). Web ReDesign 2.0: Workflow that Works. Berkeley: Peachpit Press.
 Grijelmo, A. (2004). Defensa apasionada del idioma español. España: Punto de Lectura.
 Hochuli, J. (2007). El detalle en la tipografía. Letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja. Valencia: Campgràfic.
 Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili.
 Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ráfols, R. y Colomer, A. (2012). Diseño audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.
 Royo, J. (2004). Diseño digital. Barcelona: Paidós.
 Ruther, R. (2004). Robert Bringhurst's The Elements of Typographic Style applied to the web, extraído el 28/II/2013 desde <http://www.webtypography.net/>
 Wong, W. y Wong, B. (2004). Diseño gráfico digital. Barcelona: Gustavo Gili.
 Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.

Bibliografía complementaria:

De Jong, W., Purvis, A. y Tholenaar, J. (2009). Type. A Visual History of Typefaces and Graphic Styles. Colonia: Taschen.
 Meggs, P. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona: Trillas.
 Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-UAM.
 Unger, G. (2009). ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en edición gráfica, diseño editorial y como docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Aplicar los fundamentos teóricos del diseño en la elaboración de manuales y propuestas de intervención en entornos urbanos para explorar los procesos de investigación, sus aplicaciones, la estructura de marca y los métodos de impresión implicados así como su implantación como herramienta para el campo laboral.

Objetivos específicos:

1. Analizar y practicar con la metodología de producción de manuales y propuestas documentadas sustentadas con proyectos elaborados en semestres previos.
2. Desarrollar y contrastar las intervenciones en los diversos entornos como aplicaciones híbridas de los procesos diseñísticos y comunicacionales
3. Proponer y verificar aplicaciones viables y legitimadoras del proceso de diseño en el que se incluyan conceptos y acciones de armonía con el entorno y la sustentabilidad
4. Establecer las bases necesarias en el proceso de elaboración del manual.
5. Identificar e incorporar al lenguaje cotidiano la nomenclatura propia del envase y los entornos.
6. Aplicar en un formato específico (carta o A4).
7. Determinar los criterios (criterio rector) del diseñador en cada uno de los estadios correspondientes.
8. Aplicar en esta unidad el diseño y sus consideraciones prioritarias en la línea de productos.
9. Proporcionar la experiencia en el proceso de selección de las características aplicables en los envases.
10. Conocer el proceso aplicado en la publicidad de un producto, como atencionales, marcas y legales.
11. Conocer y aplicar los procesos del embalaje así como su diseño y producción para futuras aplicaciones en esta área terminal.
12. Fomentar el desarrollo e implantación de proyectos de investigación-producción en iconicidad y entornos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Manual de marcas y envases	4	12
2	Etapa primaria del manual	4	12
3	Etapa de implantación	4	12
4	Aplicables externos	5	15
5	Embalaje	5	15
6	Identidad global y regional	5	15
7	Intervención en la vía pública y mobiliario urbano	5	15
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Manual de marcas y envases 1.1 Introducción a la operación y función. 1.2 Por qué un manual. 1.3 Cobertura de necesidades. 1.4 Investigación. 1.4.1 Interna. 1.4.2 Externa. 1.4.3 Tabuladores. 1.5 Planteamiento y racional. 1.6 Diseño editorial. 1.6.1 Diagramación. 1.6.2 Tipografía. 1.6.3 Presentación.
2	Etapa primaria del manual 2.1 Especificidad de necesidades (presentación). 2.2 Introducción. 2.3 Modo de uso del manual. 2.4 Marca (retícula) coordenadas "X" "Y". 2.5 Geométrales. 2.5.1 Submarcas. 2.5.2 Proporciones. 2.5.3 Alternativas de uso. 2.6 Área vital (margen de aislamiento). 2.7. Color marca (croma). 2.8. Tipografías. 2.8.1 Primaria (marca). 2.8.2 Secundaria (textos general). 2.8.3 Terciaria (textos, promoción, publicidad).
3	Etapa de implantación 3.1 Formatos. 3.2 Contantes de diseño. 3.3 Diagramación.

	3.4 Técnicas. 3.5 Estilos visuales.
4	Aplicables externos 4.1 Promoción. 4.2 Publicidad (en el propio envase). 4.3 Atencionales. 4.4 Aspectos legales. 4.4.1 Marca promotora-productor. 4.4.2 Marca producto. 4.4.3 Denominación genérica. 4.4.4 Razón social. 4.4.5 Ingredientes. 4.4.6 Código de barras. 4.5 Recomendaciones ecológicas. 4.6 Sistemas de impresión. 4.6.1 Cuadro comparativo. 4.6.2 Recomendaciones. 4.6.3 Original mecánico.
5	Embalaje 5.1 Formatos. 5.2 Materiales. 5.3 Simbología. 5.4 Impresión.
6	Identidad global y regional 6.1 Las identidades comerciales holísticas. 6.2 Comunidades e identidades ciudadanas. 6.3 Instituciones, identidades y globalidad. 6.4 Identidades experimentales e híbridas.
7	Intervención en la vía pública y mobiliario urbano 7.1 Lo escultórico como identidad y señal. 7.2 Intervenciones en zonas limítrofes ciudadanas. 7.3 Hacia las intervenciones híbridas con el mobiliario urbano. 7.4 Intervención y materialidad propia de lo sustentable.

Bibliografía básica:

- Coleman, Lypuma, Sigal & Morril. (2000) Package design and Brand Identity. EUA: Rockport.
 Coleman y Lypuma. (2002). Design in Motion. EUA: Rockport
 Duran, A. (1989). Psicología de la publicidad y de la venta. Barcelona: CEAC.
 Favre, J. P. (1990) Color Sells your Package. Alemania: ABC Zurich.
 Günter, K. (1990) Envases y embalajes de plástico. Madrid: Gustavo Gili.
 Kühne, G. (1976). Envase y embalajes de plástico. Barcelona: Gustavo Gili.
 Leblanc, N. (2012). Signs, symbols, pictograms. Alemania: Feierabend.
 Mosberg, Lypuma y Asoc. (2002) Design in Motion. EUA: Rockport.
 Reséndiz, J. (2008), El gran libro del diseño gráfico aplicado a envases. Autónoma. México
 Robertson, G. L. (1993). Food Packaging, Principles and Practices. Marcel Dekker Inc.
 Rodríguez, J. A. (1991). Introducción a la ingeniería de empaques. México: Asociación de diseñadores de envase.
 Beck, Ronald D. (1998) Plastic product design. New York: Reinhold, Van Nostrand. Co.
 Sherin, A. (2008). Sostenible... un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. Madrid: Gustavo Gili.
 Sonsino, S. (2000). Packaging: diseño, materiales, tecnología. Madrid: Gustavo Gili.

Swan, A. (1990) Diseño y Marketing. Madrid: Gustavo Gili.	
Bibliografía complementaria: Aaris, S. (2004). Sostenible. Gustavo Gili. Celorio C. (1995). El diseño gráfico aplicado a envases para exportación. BANCOMEXT. Dondis, A. (2005). La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili. Gavin, A. (2011). Bases del diseño gráfico: enfoque y lenguaje. España: Parramón. Healey, M. (2008). Qué es el Branding. Gustavo Gili. Madrid Kühne, G. (2000). Envase y embalajes de plástico. Barcelona. Gustavo Gili. Reséndiz, J. (1998) Tesis de Maestría, Diseño Gráfico aplicado a envases plegadizos con fines didácticos demostrativos. México: ENAP UNAM.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyecto (x)
Prácticas de campo (x)	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
		8	128
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Aplicar los fundamentos teórico-prácticos que integran el diseño audiovisual y de hipermedia en el desarrollo de un proyecto personal de producción audiovisual con aplicaciones y mensajes específicos.

Objetivos específicos:

1. Diseñar una producción audiovisual transmediática, híbrida o network.
2. Revisar y aplicar procesos de producción audiovisual acordes con las necesidades del proyecto.
3. Someter el proyecto a un proceso de post producción.
4. Analizar y aplicar los procesos de gestión para la exhibición del proyecto.
5. Evaluar los resultados conforme al proceso de exhibición.
6. Promover la práctica y la experimentación de procesos de investigación-producción en medios audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Selección del proyecto	4	12
2	Desarrollo del guión	4	12
3	Preproducción	4	12
4	Producción	5	15
5	Postproducción	5	15
6	Exhibición	5	15
7	Valoración	5	15
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Selección del proyecto 1.1 Desglosar las fases del proceso. 1.2 Elaborar propuestas. 1.3 Evaluación y selección.
2	Desarrollo del guión 2.1 Planteamiento de la idea central. 2.2 Redacción de la sinopsis. 2.3 Escaleta. 2.4 Desarrollo del guión. 2.5 Mapa. 2.6 Storyboard.
3	Preproducción 3.1 Plan de trabajo. 3.2 Casting. 3.3 Scouting. 3.4 Selección de herramientas y recursos gráficos. 3.5 Plan de producción.
4	Producción 4.1 Proceso de realización. 4.2 Fotografía. 4.3 Control y aplicación de sonido. 4.4 Selección de talento.
5	Postproducción 5.1 Edición. 5.2 Manipulación de gráficos. 5.3 Aplicación de efectos 5.4 Selección e integración de piezas musicales. 5.5 Diseño sonoro. 5.7 Masterización.
6	Exhibición 6.1 Selección de herramientas de exhibición. 6.2 Gestión de espacios. 6.3 Estrategias de promoción.
7	Valoración 7.1 Herramientas de evaluación. 7.2 Encuesta. 7.3 Entrevista.

Bibliografía básica:

Acuña, A. y Romo, M. (2008). Diseño instruccional multimedia. España: ITESM, MIXEL Consulting.
Ayala Blanco, Jorge. La justeza del cine mexicano. México, CUEC – UNAM, 2011
Baños, R. (2003). Cómo enseñar a investigar en Internet. México: Trillas.
Beacque, Antoine de. Nuevos Cines, Nueva Crítica: El Cine en la Era de la Globalización, Barcelona, Paidós, 2006
Bernal, Francisco. Técnicas de Iluminación en Fotografía y Cinematografía, Barcelona, Omega, 2003
Beuchot y González, Alberto Eduardo. Espejos de Luz: Aproximaciones a la Hermenéutica Cinematográfica en Tres Casos, México, Limusa, 2006

Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. Acción paralela, 5. España: Edipo.

Cairns, Graham. El Arquitecto Detrás de la Cámara: La Visión Espacial del Cine. Madrid, Abada Editores, 2007

Castro, G. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.

Català, Joseph María. La puesta en imágenes, conceptos de dirección cinematográfica. Barcelona, Paidós, 2001

Gregory, M. (2005). Gestión de proyectos. España: ANAYA Multimedia.

Gubern, Román. Del Bisoñe a la Realidad Virtual. Barcelona, Anagrama, 1996

Gutiérrez San Miguel, Begoña. Teoría de la Narración Audiovisual. Madrid, Cátedra, 2006

Landucci, Sandro. Villalobos, Roxana. Coordinación Editorial, Las Rutas del Cine Mexicano Contemporáneo, México, Conaculta – Imcine, 2006.

Ortega, J. y Chacón, A. (2007). Nuevas Tecnologías para la educación en la era digital. España: Ediciones Pirámides.

Bibliografía básica:

Barnwell, J. (2009). Fundamentos de la creación cinematográfica. España: Parramón.

Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Ra-ma.

Cubitt, S. (1993). Videography: Video Media as Art and Culture. Londres: MacMillan.

Gálvez, A. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Barcelona: UAB.

Goodwin, A. Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1992.

Núñez, C. (2002). Objetos de aprendizaje; Una herramienta para la innovación educativa. México: Centro de recursos de innovación educativa.

Rodríguez, A. La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona, Paidós, 1998.

Vernallis, C. Experiencing music video: aestheTIC and cultural context, New York, Columbia University Press. 2004.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		8	128

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Vincular la práctica de la ilustración con la elaboración de un proyecto de investigación-producción aplicable al campo profesional, fomentando el desarrollo de procesos críticos, autocríticos y analíticos que permitan considerar las implicaciones de los diferentes entornos culturales, económicos, políticos, ideológicos y sociales para el desarrollo académico y profesional.

Objetivos específicos:

1. Proyectar y elaborar proyectos profesionales que fomenten la transformación e innovación en distintos contextos sociales y culturales.
2. Investigar y experimentar en torno a los elementos de la ilustración, vinculándolos en prácticas interdisciplinarias.
3. Evaluar la producción y calidad de ilustraciones con base en el desarrollo conceptual del alumno, contrastando y adaptando su lenguaje personal en relación directa con las necesidades del campo profesional.
4. Valorar el papel, implicaciones e impacto de la ilustración como fenómeno social.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Implantación de protocolo (fase propositiva)	10	30
2	Implantación de protocolo (fase analítica)	10	30
3	Presentación profesional	12	36
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Implantación de protocolo (fase propositiva) 1.1 Selección de tema. 1.2 Justificación. 1.3 Determinación de objetivos. 1.4 Proyección. 1.5 Producción. 1.6 Aplicación
2	Implantación de protocolo (fase analítica) 2.1 Posproducción. 2.2 Reproducción. 2.3 Evaluación.
3	Presentación profesional 3.1 Curriculum vitae. 3.2 Elaboración de portafolios profesional (análogo y digital). 3.3 Estrategias de presentación. 3.4 Costos y presupuestos.

Bibliografía básica:

Vilchis E. Luz del Carmen (1998). Metodología del Diseño- Fundamentos Teóricos. México, Centro Juan Acha-Claves Latinoamericanas. UDG, UIC, UIA León.

Irigoyen, Jaime F. (1998). Filosofía y diseño-Una aproximación epistemológica. México- UAM-X.

Arnheim, Rudolf. (s/f). El quiebre y la estructura.-México: Andrés Bello

Rivera, Luis Antonio. (2004). El Taller de Diseño como espacio para la discusión argumentativa, México, UDG, UIC, UIA León.

Chávez, Norberto. (2001). El oficio de diseñar, México, Gustavo Gili.

Chávez, Norberto. (2005). El diseño invisible. México, Paidós-estudios de comunicación

Gómez M., Juan J. (2007). Dibujo y Profesión I / La representación de la representación. Madrid, Cátedra.

Ching-Juroszek. (1999). Dibujo y Proyecto. México, Gustavo Gili.

Zavala A. Lauro. (2007). Manual de Análisis Narrativo, México, Trillas.

DKDirect limited. (1996). Multimedia Guía completa. Barcelona, Ediciones B.S.A.

Gombrich, E.H. (1999). Los usos de las imágenes. México. Fondo de Cultura Económica.

Moles, A. (1990). La imagen-Comunicación funcional. México. Trillas

Hall, A. (2011). Ilustración. Barcelona: Blume.

Martínez M., J. La ilustración como categoría. (2004), Madrid: Trea ediciones.

Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes, Barcelona: Paidós, Arte y educación

Colyer, M. (1994). Cómo encargar ilustraciones. México: Gustavo Gili.

Lambourne, Maureen Wood, Phyllis, (1994) Scientific. Illustration, Nueva York/Toronto. John Wiley & sons, Inc.

Coyote R., Guadalupe y Cruz A., Moisés (2009) La Ilustración científica de cráneos trofeo en la región del Tajín. México, ENAP/UNAM Tesis profesional de Licenciatura- Dir. Lic. Rosa Ma. Avila, Asesor. Prof. Heraclio Ramírez.

Barajas, R. (2000). La historia de un país en caricatura. México: Conaculta.

Bibliografía complementaria:	
Asensio, P. (2009). Atlas de la ilustración contemporánea. Barcelona. Maomao publications.	
Barajas, R. (2005). El país de "El Ahuizote". México: FCE.	
Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili	
Lambourne, Mauree. (2004). El Arte de ilustrar aves (s/l) Edilupa Ediciones	
Martínez M., J. (2008). Un Ensayo sobre el grabado_ México: Escuela Nacional de Artes	
Zeegler y Crush. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyecto de innovación ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos y técnicos así como los argumentos conceptuales de la fotografía para aplicarlos en el desarrollo y conclusión de proyectos de investigación-producción de diseño.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar las líneas y temas de investigación fotográfica en el proyecto investigación-producción.
2. Diseñar un plan de acción para el desarrollo del proyecto.
3. Desarrollar una serie de estrategias de investigación, análisis y síntesis para la concreción del proyecto.
4. Fomentar el desarrollo de proyectos de Investigación-producción en iconicidad y entornos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Fotografía artística	10	30
2	Fotografía y discurso	10	30
3	Fotografía publicitaria	12	36
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Fotografía artística 1.1 Propuesta de autor. 1.1.1. Desnudo y erotismo. 1.1.2. Paisaje natural y urbano. 1.1.3. Naturaleza muerta. 1.2 Reproducción y registro de la obra de arte. 1.3 Experimentación fotográfica.
2	Fotografía y discurso 2.1 Historia de la fotografía. 2.2 Teoría de la fotografía. 2.3 Nuevas tendencias.
3	Fotografía publicitaria 3.1 Fotografía de producto. 3.2 Fotografía de servicios. 3.3 Fotografía de modelo.

Bibliografía básica:

- Abric, Jean-Claude. (2004). Prácticas sociales, representaciones sociales. México: Ediciones Coyoacán.
 Berguer, P., Luckmann, Thomas. (2001). La construcción de la realidad social. Buenos Aires: Amorrortu.
 Castellanos, Paloma. (1999). Diccionario histórico de la fotografía. España: Itsmo.
 Christian, Doelker. (1982). La realidad manipulada. Barcelona: Punto y Línea.
 Costa, Joan. (2008). Fotografía creativa. México: Trillas
 David, Victoroff. (1980). La publicidad y la imagen. Barcelona: Punto y Línea.
 Davis, Flora. (1985). La comunicación no verbal. Madrid: Alianza Editorial.
 De Morgas, M. (1982). Sociología de la comunicación de masas. España: Gustavo Gili.
 Dubois, Philippe (1986). El acto fotográfico. España: Paidós
 Flusser, Vilém (1990). Hacia una filosofía de la Fotografía. México: Trillas.
 Foncuberta, Joan. (2007). El beso de Judas. Barcelona: Gustavo Gili.
 Freeman, Michael (1991). El estilo en Fotografía. Barcelona: Blume.
 Granados, Miguel A. (1992). Fotografía de prensa en México, 40 reporteros gráficos. México: Disigraf.
 Green, David. (2007). ¿Qué ha sido de la fotografía? Barcelona: Gustavo Gili.
 Hurlburt, Allen. (1995). Diseño Foto/ Gráfico. Barcelona: Gustavo Gili.
 Kobre, Kenneth (2006), Fotoperiodismo: El manual del reportero gráfico. España: Ediciones Omega.
 Newhall, Beaumont. (2000) Historia de la fotografía desde sus orígenes hasta nuestros días. España: Gustavo Gili.
 Nikolai, Tarabukin. (1977). El último cuadro. Del caballete a la máquina. Barcelona: Gustavo Gili.
 Punto y Línea. Prieto, Daniel. (1998) La pasión por el discurso. México: Ediciones Coyoacán.
 Randall, David. (2008). El Periodista Universal. Madrid: Siglo XXI.
 Reverte, M. Javier. (2006). Diccionario de historia de la fotografía. España: Cátedra.
 Robertson, John. (2000) El placer de fotografiar. Barcelona: Folio.

Bibliografía complementaria:

- Duchemin, David (2006). Visión y voz. Comunicar con la imagen, España, Anaya Multimedia – Anaya Interactiva
 Farr, Robert. (1986). Las representaciones sociales. En Moscovici S. (editor) Psicología Social II. Pensamiento y vida social, psicología y problemas sociales. Barcelona: Paidós.
 Gisèle, Freund. (2002). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili.
 Goded, Jaime. (1976). Antología de la comunicación humana. México: UNAM.
 Moscovici, Sergei. (1986). De la ciencia al sentido común. En Moscovici S. (editor) Psicología Social II. Pensamiento

y vida social, psicología y problemas sociales. Barcelona: Paidós.
 Villoro, Luis. (2003). El pensamiento moderno. México: FCE.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 10
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 6
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Planificar y desarrollar propuestas de diseño en base a las teorías, técnicas y procedimientos del dibujo así como una metodología de investigación específica para su aplicación en proyectos de investigación multidisciplinar.

Objetivos específicos:

1. Plantear y planificar temas de investigación multidisciplinar en el campo del diseño.
2. Diseñar una metodología de investigación multidisciplinar adaptada a los requerimientos de cada proyecto.
3. Aplicar los valores formal, expresivo, estético y simbólico de la sintaxis de los elementos de la imagen gráfica.
4. Plantear la idea y el contenido del tema y proponer su solución en el formato de comunicación previo a la representación e interpretación de la imagen.
5. Identificar y resolver planteamientos gráficos con mixturas de materiales y procedimientos en correspondencia con el medio de soporte
6. Diferenciar y organizar grafismos previos a la realización del trabajo por medio del dibujo.
7. Analizar y elegir formatos de acuerdo con las necesidades de la comunicación gráfica.
8. Desarrollar criterios para la determinación de normas de convivencia, estudio, trabajo e investigación para su aplicación en equipos de trabajo.
9. Fomentar el desarrollo de capacidades para la identificación, planteamiento y resolución de problemas expresados a través de medios gráficos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Investigación	16	48
2	Técnicas gráficas	16	48
Total de horas:		32	96
Suma total de horas:		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Investigación 1.1 Proyecto: Concepción general. 1.2 Idea preliminar. 1.3 Planteamiento del problema. 1.4 Propuesta de dibujo. 1.5 Método. 1.6 Aspectos procedimentales de la disciplina. 1.6.1 Procesos 1.6.2 Materiales. 1.6.3 Valores. 1.6.4 Normas. 1.7 Intencionalidad. 1.7.1 Necesidades del entorno contemporáneo. 1.7.2 Procedimientos mixtos de la actualidad.
2	Técnicas gráficas. 2.1 Técnicas tradicionales. 2.2 Técnicas alternativas y aditivas. 2.3 Técnicas digitales. 2.4 Técnicas mixtas. 2.5 Materiales, soportes y procedimientos.

Bibliografía básica:

- Albers, J. (1979). La interacción del color. España: Alianza.
- Frascara, J. (1999) El poder de la imagen. Argentina. Ediciones Infinito.
- Giedion, S. (1981). El presente eterno: los comienzos del arte. Una aportación al tema de la constancia y el cambio. Trad. María Luisa Balseiro. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Gómez, J. (1999). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra.
- Gómez, J. (1999). Las Lecciones del Dibujo. Madrid: Cátedra.
- Gómez, J. (2001). El manual del dibujo. España: Cátedra.
- Gómez, J. (2002). Máquinas y herramientas del dibujo. España: Cátedra.
- Gómez, J. (2005). Los nombres del dibujo. España: Cátedra.
- Gómez, J. (2007). La representación de la representación. España: Cátedra.
- Najmanovich, D. (2008). Mirar con nuevos ojos. España: Biblos.
- Ortiz, G. (2001). El significado de los colores. México: Trillas.
- Quinn, J. (2010). Dibujo para animación, España: Hermann Blume.
- Read, H. (1957). Imagen e idea. México: Fondo de Cultura Económica.
- Stanchfield, W. (2009). Drawn to life. Oxford: Focal Press.
- Wang, T. C. (1988). El Dibujo Arquitectónico. Trillas.

Bibliografía complementaria:

- Ardenne, P. (2006). Un arte contextual: creación artística en el medio urbano, en situaciones, de intervención, de participación. Murcia: Ad Literam.
- Arnheim R. (1978). La forma visual de la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili.
- Arnheim, R. (1994). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. España: Alianza.
- Bell, J. (2001). ¿Qué es la Pintura? Representación y arte moderno. España: Galaxia Gutember.
- Belting, H y Buddensieg, A. (2009). Contemporary art and the museum. Alemania: Karlsruhe.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con dominio de la asignatura y experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar las características y posibilidades de las publicaciones electrónicas e impresas para desarrollar proyectos de investigación-producción en edición gráfica con base en estos soportes.

Objetivos específicos:

1. Analizar los medios de producción electrónicos, sus características, posibilidades e implicaciones para publicación.
2. Analizar los medios de producción impresos, sus características, posibilidades e implicaciones para publicación.
3. Efectuar ejercicios de actualización tecnológica continua para el desarrollo de proyectos de investigación-producción en medios editoriales impresos y electrónicos.
4. Promover la adopción de estrategias, recursos y procedimientos personalizados de autoaprendizaje.
5. Fomentar el desarrollo de soluciones profesionales a problemas específicos relacionados con el uso de las tecnologías de la información y comunicación en materia de edición gráfica.
6. Promover el trabajo interdisciplinario mediante la vinculación con proyectos de otras asignaturas.
7. Fomentar el desarrollo de proyectos de investigación-producción en edición gráfica impresa y electrónica.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Tecnología y producción avanzada en publicaciones electrónicas	16	32
2	Tecnología y producción avanzada en publicaciones impresas	16	32
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Tecnología y producción avanzada en publicaciones electrónicas</p> <p>1.1 Compactación de archivos.</p> <p>1.2 EPUB.</p> <p>1.2.1 Edición de metadatos.</p> <p>1.2.2 Pruebas preliminares (versión beta) en diversas aplicaciones, dispositivos y plataformas.</p> <p>1.2.3 Correcciones y pruebas finales.</p> <p>1.2.4 Publicación en línea.</p> <p>1.3 PDF</p> <p>1.3.1 Opciones de seguridad.</p> <p>1.3.2 Edición de metadatos.</p> <p>1.3.3 Pruebas preliminares (versión beta) en diversos equipos, dispositivos y plataformas.</p> <p>1.3.4 Correcciones y pruebas finales.</p> <p>1.3.5 Publicación en soportes digitales y en línea.</p> <p>1.4 Página web.</p> <p>1.4.1 Pruebas preliminares (versión beta) en diversos navegadores, dispositivos y plataformas.</p> <p>1.4.2 Correcciones y pruebas finales.</p> <p>1.4.3 Alojamiento.</p>
2	<p>Tecnología y producción avanzada en publicaciones impresas</p> <p>2.1 Preparación de archivos para flujo de trabajo basado en PDF.</p> <p>2.2 Comprobación preliminar (preflight). Correcciones finales.</p> <p>2.3 Preprensa.</p> <p>2.3.1 Perfiles de color.</p> <p>2.3.2 Ajustes de calado y sobreimpresión (overprint).</p> <p>2.3.3 Ajustes de reventado (trapping).</p> <p>2.3.4 Ajustes de GCR (sustitución del componente gris) y UCR (eliminación del color de fondo).</p> <p>2.3.5 Ajustes de ganancia de punto.</p> <p>2.3.6 Especificaciones de trama. Separaciones.</p> <p>2.3.7 Imposición.</p> <p>2.3.8 Pruebas de color.</p> <p>2.4 Asesoría para la impresión digital o tradicional.</p>

Bibliografía básica:

Calvera, A. (2005). *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Castells, M. (2000). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI

Clazie, I. (2011). *Cómo crear un portafolio digital*. Barcelona: Gustavo Gili.

FSI FontShop International (2011). *Web FontFont User Guide*.

Goto, K. y Cotler, E. (2004). *Web ReDesign 2.0: Workflow that Works*. Berkeley: Peachpit Press.

Lupton, E. (2012). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Barcelona: Gustavo Gili.

Mattelart, A. (2002). *Historia de la sociedad de la información*. Barcelona: Paidós

Ràfols, R. y Colomer, A. (2012). *Diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Royo, Javier. (2004). *Diseño digital*. Barcelona: Paidós.

Ruther, R. (2013). *Robert Bringhurst's The Elements of Typographic Style applied to the web*. Consultado en febrero de 2010 desde. <http://www.webtypography.net/>

Unger, G. (2009). *¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad*. Valencia: Campgràfic.

Wong, W. y Wong B. (2004). *Diseño gráfico digital*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

De Jong, C., Alston W. Purvis y Tholenaar, J. (2009). Type. A Visual History of Typefaces and Graphic Styles. Colonia: Taschen.

Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili.

Meggs, P. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona, México: RM.

Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-Universidad Autónoma Metropolitana.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Entregas parciales	(x)
Bitácora final	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en edición gráfica, diseño editorial y como docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar y emplear una variedad de técnicas y herramientas digitales para su aplicación en el desarrollo de entornos digitales 3D enfocados a agilizar el proceso de diseño y presentación de proyectos de simbología, museografía, display y escaparate.

Objetivos específicos:

1. Analizar los antecedentes de los entornos digitales 3D.
2. Identificar los requerimientos de hardware necesarios para el desarrollo de entornos digitales 3D.
3. Experimentar con las variantes ofrecidas por diversas aplicaciones de producción de entornos digitales 3D.
4. Diseñar y desarrollar entornos digitales 3D para diversas aplicaciones.
5. Elaborar tomas fotográficas digitales de producto como alternativa a la presentación de proyectos.
6. Fomentar el desarrollo de procesos de investigación-producción digital en iconicidad y entornos.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El entorno digital 3D	6	12
2	Hardware para el desarrollo de entornos digitales 3D	6	12
3	Software el desarrollo de entornos digitales 3D	6	12
4	Desarrollo de entornos digitales 3D	7	14
5	Presentación de entornos digitales 3D	7	14
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	El entorno digital 3D 1.1 Antecedentes y tipos de entornos digitales 3D. 1.2 Funciones y aplicaciones de los entornos digitales.
2	Hardware para el desarrollo de entornos digitales 3D 2.1 Procesadores. 2.2 Tarjeta madre. 2.3 Tarjeta de video. 2.4 Memoria RAM y memoria ROM. 2.5 Scanners 2D y 3D. 2.6 Impresoras 3D.
3	Software para el desarrollo de entornos digitales 3D 3.1 Software de gama baja. 3.2 Software de gama media. 3.3 Software de gama alta. 3.4 Freeware.
4	Desarrollo de entornos digitales 3D 4.1 Bocetaje. 4.2 Escaneo e importación de planos guía. 4.3 Modelado por subdivisión de superficie. 4.4 Modelado por NURBS. 4.5 Aplicación de materiales. 4.6 Aplicación de texturas.
5	Presentación de entornos digitales 3D 5.1 Iluminación. 5.2 Desarrollo de ciclorama, escenarios y ambientes. 5.3 Uso de cámaras. 5.4 Renderizado y post producción de imagen.

Bibliografía básica:

Bramston, D. (2010). Bases del diseño del producto 02: Materiales. España: Parramón Editores.
 Calderón, B. F. J. (1990). Dibujo técnico industrial. México. Porrúa.
 Campos, C. (2010) Boceto en diseño de productos. España: Ilus Books.
 Caplin, S. (2001). Diseño de iconos. Iconos gráficos para el diseño de interfaces. México: Gustavo Gili.
 Conell, E. (2011). 3D for Graphics Designers. EUA. SYBEX.
 Danaher, S. (2001). Digital 3D Design, The Use of 3D applications in Digital Graphic Design. EUA. Watson-Guptill Publications.
 Esteve de Quesada, A. (2001). Creación y proyecto. España: Institució Alfons el Magnànim.
 Grau, O. (2011). Imagery in the 21 Century. Cambridge: MIT Press.
 Lefteri, C. (2010). Así se hace: Técnicas de fabricación para diseño de producto. España: Blume.
 Martínez, J. (2010). Best of 3D: Product design. España: Monsa ediciones
 Moller, T.A. (2008). Real Time Rendering. UK: A. K. Peters.
 Takahashi, K. (2010). @SUPERMARKET: PACKAGE DESIGNS. EUA: Pie Books.
 Watt, A. (2000). 3D computer graphics. EUA: Pearson Education.

Bibliografía complementaria:

Berger, J. (2000) Modos de ver. España. Gustavo Gili.

Girard, G. (2011). Bauhaus. New York, USA: Assouling.

Gombrich, E. H. (2003). Los usos de las imágenes: estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica.

Goodwing, K. (2009). Designing for the Digital Age. USA: John Wiley & Sons.

Lieser, W. (2009). Arte Digital. España: Hullman.

Pender, K. (1998). Digital Colour in Graphic Design. USA: Focal Press.

Stephen, P. (2002). The Digital Designer: 101 Graphic Design Projects for Print, the Web, Multimedia, and Motion Graphics. USA: Cengage Learning.

Zamora, F. (2010). Diseño de stands low cost. España: Reditar Libros.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y en diseño digital tridimensional.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Diseño para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar y experimentar con los principios teórico-prácticos del diseño multimedia, para aplicarlos en el desarrollo de proyectos de realidad aumentada.

Objetivos específicos:

1. Identificar las características y posibilidades de diversas aplicaciones multimedia para el diseño de proyectos de realidad aumentada.
2. Analizar y practicar las condiciones multimedia en un proyecto de realidad aumentada.
3. Identificar las características de los proyectos de realidad aumentada.
4. Analizar las fases del proceso de producción de video, audio y 3D orientados a la producción de realidad aumentada.
5. Identificar los medios de distribución de las aplicaciones de realidad aumentada.
6. Fomentar el desarrollo de procesos de investigación-producción en proyectos de realidad aumentada.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Guión para multimedia aplicado a realidad aumentada	8	16
2	Soportes y medios de difusión para realidad aumentada.	8	16
3	Aplicaciones para realidad aumentada	8	16
4	Pruebas de operatividad	8	16
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Guión para multimedia aplicado a realidad aumentada 1.1 El guión dirigido a multimedia. 1.2 Similitudes con el guión cinematográfico. 1.3 Incorporación de recursos e influencia de los medios. 1.4 Secuencia en diagrama de flujo.
2	Soportes y medios de difusión para realidad aumentada. 2.1 Antecedentes. 2.2 Software para desarrollo de realidad aumentada. 2.3 Hardware para realidad aumentada.
3	Aplicaciones para realidad aumentada 3.1 Realidad aumentada en dispositivos móviles. 3.2 Realidad aumentada en tablets. 3.3 Realidad aumentada en computadoras.
4	Pruebas de operatividad 4.1 Programación. 4.2 Renderizado y preparación de objetos 3D y 2D a visualizar. 4.3 Realización de marcadores. 4.4 Pruebas de interacción. 4.5 Evaluación de resultados en diferentes dispositivos.

Bibliografía básica:

Alasdair, A. (2012). *Augmented Reality in iOS: Building Apps with Sensors and Computer Vision*, O'Reilly, USA.
 Cawood, S. (2012). *Augmented Reality: A Practical Guide*, Daniel, H. Steinberg, USA.
 Krasner, J. (2008). *Motion Graphics Design: Applied History and Aesthetics*. UK: Focal Press.
 Marcus, A. (1995). *Graphic Design for User Interfaces*. EUA: ACM, Siggraph.
 Mullen, T. (2012). *Prototyping Augmented Reality*. EUA: Sybex.
 Mullen, T. (Editor) (2012). *Realidad Aumentada. Crea Tus Propias Aplicaciones*. España: Anaya.
 Quinn, J. (2010). *Dibujo para animación*, España: Hermann Blume
 Ros, G. (2012). *Realidad aumentada basada en características naturales: Un enfoque práctico*. España: Editorial Académica Española.
 Sándor, Zsabolcs D. (2000). *Introduction to Augmented Reality*. EUA. Amazon (Kindle Edition).
 Webster, C. (2005). *Animation, the Mechanics of motion*. UK: Focal Press.

Bibliografía complementaria:

Donnelly, D. (2000). *In your face too! The best interactive interface designs*. EUA: Rockport Publishers.
 Donnelly, D. (2000). *WWW Design, web pages from around the world*. EUA: Rockport Publishers.
 Echeverría, J. (2000). *Un mundo virtual*. Barcelona: Plaza & Janés.
 Gill, M. (2000). *E-zines. Diseño de revistas digitales*. México: Gustavo Gili.
 Nelson, K. (Editor) (2000). *Websights: The future of business and design on the internet*. New York: RC Publications.
 Orihuela, J.L. y Santos, M.L. (1999). *Introducción al diseño digital. Concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva*. España: Anaya Multimedia.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, especialista en medios digitales, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		6	96

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Aplicar los elementos y fundamentos teórico-prácticos de la ilustración análoga y digital para aplicarlos en proyectos de ilustración 2D, 2 ½ D y 3D.

Objetivos específicos:

1. Aplicar las técnicas de ilustración bidimensional para su adaptación en proyectos de imagen en movimiento.
2. Experimentar con técnicas y aplicaciones bidimensionales para el desarrollo de ilustraciones aplicables a los diferentes proyectos de diseño.
3. Experimentar y aplicar las herramientas, materiales y construcciones de las aplicaciones en 3D.
4. Analizar y aplicar una variedad de técnicas para la extrusión y levantamiento en 2D, 2y1/2D y 3D.
5. Experimentar con el uso de cámaras, luces y elementos de la animación para la renderización del proyecto.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción al modelado 2D	10	20
2	Introducción al modelado 3D	11	22
3	Preproducción.	11	22
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción al modelado 2D 1.1 Espacio bidimensional. 1.2 Creación de elementos 2D y superficies. 1.3 Técnicas para el modelado de personajes. 1.4 Modificadores de elementos en 2D. 1.5 Superficies básicas. 1.6 Aplicación en casos prácticos.
2	Introducción al modelado 3D 2.1 Espacio tridimensional. 2.2 Creación de elementos 3D y superficies. 2.3 Técnicas para el modelado de personajes. 2.4 Modificadores de elementos en 3D. 2.5 Superficies básicas. 2.6 Aplicación en casos prácticos.
3	Preproducción 3.1 Creación de guiones para la animación. 3.2 Introducción a la iluminación en entornos 3D y uso de otros materiales. 3.3 Creación de modelos orgánicos. 3.4 Creación de elementos 3D. 3.5 Aplicación en casos prácticos.

Bibliografía básica:

- 3dtotal.Com. (2012). Digital painting techniques: practical techniques of digital art masters. Reuni Unido: Taylor & Francis.
- Amid, A. (2009). The Art of pixar: 25th Anniv.: The complete color scripts and select art from 25 years of animation. China. Chronicle Book.
- Escribano, J. (2011). Vender en Internet: las claves del éxito. España: Grupo Anaya Comercial.
- Fabry, G. y Cormack, B (2007). Anatomy for Fantasy Artists. Singapore: Barrons.
- Fabry, G. y Cormack, B. (2006). Anatomy for Fantasy Artists. Singapore: Barrons.
- Hess, R. (2007). The essential blender. Guide to 3D creation with Open Source suite Blender. EUA: No Starch Press.
- Hess, R. (2012). Blender Production Creating short animations from start to finish. EUA: Focal Press.
- Murphy, M. (2008). Beginner's guide to animation. EUA: Crown Publishing Group
- Ruddick, S. (2010). Digital collage and painting. Using Photoshop and Painter to create fine art. EUA: Focal Press.
- Solomon, C. (2004). Enchanted drawing: The history of animation. USA. University of Michigan.
- Spencer, S. (2011). ZBrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting. Canada. Sybex.
- Spencer, S. (2010). ZBrush Digital Sculpting Human Anatomy. Canada. Sybex.

Bibliografía complementaria:

- Corel corporation. (2012) Corel Painter 12. Canadá: Autor.
- Laybourne, K. (1998). The Animation Book: A Complete guide to animated. EUA: Three Rivers Pr.
- Lee, S. y Buscema, J. (1984). How to Draw Comics The Marvel Way. Nueva York: Simon & Schuster.
- Lewis, D. (1984). Pencil Drawing Techniques. EUA. Watson- Guptill.
- Peffter, J. "Neon Dragon" (2009). Dragon Art. EUA: Impact.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en TIC y como docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Aplicar los fundamentos teórico-prácticos del diseño y la comunicación en el ámbito de la fotografía y las tecnologías de la comunicación para el diseño y desarrollo de proyectos fotográficos de investigación-producción.

Objetivos específicos:

1. Analizar y determinar las herramientas necesarias para el desarrollo de cada proyecto.
2. Revisar y ajustar las estrategias y metodologías aplicadas en cada proyecto.
3. Analizar y aplicar diversas estrategias de producción y postproducción para el cierre de los proyectos.
4. Determinar las estrategias y espacios para la presentación de cada proyecto.
5. Analizar y determinar estrategias de evaluación especializadas para las características de cada proyecto.
6. Promover el desarrollo de metodologías de Investigación-producción en el ámbito de la fotografía.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Proceso de post- producción	10	20
2	Presentación de proyectos	10	20
3	Evaluación de resultados	12	24
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Proceso de post-producción 1.1 Ajuste de la imagen fotográfica. 1.2 Incorporación de la imagen al soporte correspondiente del proyecto. 1.2.1 Publicaciones electrónicas: libros, páginas WEB, presentaciones diversas, revistas. 1.2.2 Papelería: anuncios publicitarios, etiquetas, display, puntos de venta, cine. 1.2.3 Espectáculos: animación, proyectos teóricos. 1.3 Incorporación de textos y efectos. 1.4 Visualización de resultados. 1.5 Bitácora de aprobación. 1.6 Salida. 1.6.1 Impresa. 1.6.2 Pantallas.
2	Presentación de proyectos 2.1 Impresa. 2.1.1 Portafolio análogo. 2.1.2 Réplica oral. 2.2 Pantalla. 2.2.1 Portafolio digital. 2.2.2 Réplica oral.
3	Evaluación de resultados 3.1 Valoración del proceso. 3.2 Valoración del producto. 3.3 Valoración de la presentación. 3.4 Valoración conclusiva.

Bibliografía básica:

- Abaurrea, J. (2005). *Fotografía Digital*. Madrid: Anaya.
- Ackoff, Russell. (1999). *Cápsulas de Ackoff. Administración en pequeñas dosis*. México: Limusa Noriega
- Álvarez, E. (2006). *El proceso digital de la imagen*. España: Anaya.
- Andrews, P. (2009). *Manual del revelado RAW de la toma a la imagen final*. Barcelona: Ed. Omega.
- Ang, T. (2001). *La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes*. México: Blume, Ramón Llaca y Cía. S.A.
- Atherton, N. y Crabb, S. (2005). *Fotografía digital de la A a la Z*. Barcelona: Omega.
- Carlson, J. et al (1999). *Diseño de páginas web color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Child, J. (2008). *Introducción a la fotografía creativa*. España: Ediciones Anaya Multimedia.
- Daly, T. (2002). *The digital printing handbook*. Londres: Argentum.
- Farace, J. (2001). *Captura de imágenes*. Barcelona: Index Book.
- Farace, J. (2001). *Impresión de imágenes*. Barcelona: Index Book.
- Fontcuberta, J. (2001). *Diálogo con la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Freeman, M. (2005). *Fotografía digital: cámaras réflex*. Barcelona: Taschen.
- Guasco, I. (2008). *El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica*. Argentina: Colección Manuales.
- Jain, A. K. (1989). *Fundamentals of digital image processin*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kelby, S. (2011). *Manipula tus fotografías digitales*. España: Anaya.
- Luck, S. (2007). *Técnicas de luz y filtros con Photoshop*. Barcelona: Colección básica de fotografía Digital
- Pogue, D. (2005). *Fotografía Digital*. España: Anaya.
- Valdés, C. y Miranda, C. (2011). *Retoque y Montaje*. España: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.

Bibliografía complementaria:

- Abaurrea, J. (2005). Fotografía Digital. Madrid: Anaya.
- Álvarez, E. (2006). El proceso digital de la imagen. España: Anaya.
- Atherton, N. y Crabb, S. (2005). Fotografía digital de la A a la Z. Barcelona: Omega.
- Brea, J.L. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. Acción paralela, 5. España: Edipo.
- Coe, B. (1983). Técnicas de los grandes fotógrafos. Madrid: H. Blume.
- Evening, M. (2009). Adobe Photoshop CS4 for Photographers. USA: Focal Press.
- Fontcuberta, J. (1990). Fotografía. Conceptos y procedimientos: Una propuesta metodológica. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (2001). Diálogo con la fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.
- Freeman, M. (2005). Fotografía digital: cámaras réflex. Barcelona: Taschen.
- Freud, G. (1976). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili.
- Goldstein, V. (2004). La Imagen Digital: De la tecnología a la estética. Argentina: La Marca.
- Haller, M., Billingham, M. y Bruce, T. (2006). Tecnologías emergentes de la realidad aumentada: interfaces y diseño. London: Idea Group Publishing.
- Ivins, Jr. (1975). Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen pre-fotográfica. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jain, A. K. (1989). Fundamentals of digital image processing. New Jersey: Prentice Hall.
- Kelby, S. (2011). Manipula tus fotografías digitales. España: Anaya.
- Langford, M. (1977). Fotografía básica. Barcelona: Omega.
- McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano. Barcelona: Paidós.
- Negroponete, N. (1995). El mundo digital. Barcelona: B.S.A.
- Newhall, B. (1983). Historia de la fotografía desde sus orígenes hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pogue, D. (2005). Fotografía Digital. España: Anaya.
- Scharff, A. (1994). Arte y fotografía. España: Alianza.
- Sontag, S. (1980). Sobre la fotografía. Buenos Aires: EDHASA.
- Stelzer, O. (1981). Arte y fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tausk, P. (1978). Historia de la fotografía desde su aparición hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.
- Valdés, C. y Miranda, C. (2011). Retoque y Montaje. España: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.

Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyecto ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	

Perfil profesigráfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo II

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Investigación-Producción	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	96
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para la Investigación-Producción en Dibujo I

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Practicar y experimentar con los conceptos de narrativa y visualización en el desarrollo de proyectos de investigación-producción vinculados con la ilustración digital que favorezcan la comprensión y aplicación de estructuras narrativas propias de los campos de conocimiento de la ciencia y la tecnología.

Objetivos específicos:

1. Identificar las principales herramientas utilizadas para la producción de dibujo digital.
2. Analizar y aplicar los conceptos de visualización y narrativa en la producción de infografías o ilustraciones digitales.
3. Explorar las posibilidades narrativas que ofrecen las herramientas digitales de dibujo 3D.
4. Producir objetos comunicativos y de expresión orientados a optimizar y potenciar las actividades de difusión y divulgación científica y tecnológica.
5. Desarrollar proyectos de investigación-producción en el dibujo y la ilustración digital.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La representación digital	10	20
2	El dibujo digital 3D	10	20
3	Experiencias profesionales de visualización	12	24
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La representación digital 1.1 Del discurso literal a la imagen. 1.2 La narrativa de la imagen. 1.4 La significación en el proceso de visualización. 1.5 Configuración, sintaxis y retóricas visuales. 1.6 De la tridimensionalidad a la bidimensionalidad.
2	El dibujo digital 3D 2.1 Exploración de herramientas y técnicas de representación digital. 2.2 Los niveles de representación de la imagen digital. 2.3 La representación digital para la comunicación.
3	Experiencias profesionales de visualización 3.1 La visualización como estrategia de enseñanza y de aprendizaje. 3.2 La visualización y el dibujo digital como recurso didáctico en la ciencia. 3.3 Posibilidades del dibujo digital como vehículo informativo. 3.4 El dibujo, la ilustración digital como estrategia de divulgación científico-tecnológica.

Bibliografía básica:

- Berck, J. (2004). Animation art. From pencil to pixel, the history of cartoon, anime and CGI. New York: Harper Collins Publishers.
- Cámara, S. (2004). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
- Choi, J. (2005). Animación de personajes con Maya. España: Anaya.
- García, R. (1995). La magia del dibujo animado. Madrid: Mario Ayuso Editor.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980). La Técnica de los dibujos animados. España: Editorial Omega.
- Laybourne, K. (1998). The animation book. New York: Three Rivers Press.
- Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto.
- Quinn, J. (2010) Dibujo para animación, España: Hermann Blume.
- Rodríguez, M. (2002). Animación, una perspectiva desde México. México: CUEC/UNAM.
- Saenz Valiente, R. (2006). Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Argentina: De la flor.
- Whitaker, H. (2009). Timing for animation. UK: Focal Press.
- White, T. (2010). Animación. Del lápiz al pixel. España: Omega.
- Wiedemann, J. (2007). Animation now! 25 TH. Alemania: Taschen.

Bibliografía complementaria:

- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
- Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
- Melissinos, C. (2012). The Art of Video Games. USA: Watson Guptill.
- Muybridge, E. (1985). Horses and other animals in motion. USA: Dover Publication.
- Muybridge, E. (2004). The human figure in motion. Inglaterra: Phaidon.
- Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
- Simon, M. (2003). Producing independent 2D character animation. USA: Elsevier Science
- Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Age Art Techniques for Winning Video Game Art. USA: Watson Guptill.
- Webster, C. (2005). Animation: the mechanics of motion. UK: Focal Press.
- White, T. (2009). How to make animated films. USA: Elsevier Focal Press.
- Williams R. (1990). Animators survival kit. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminario de Integración y Evaluación de Proyectos

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	1	1	
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Desarrollar un proceso de revisión y organización definitiva para integrar un documento de titulación con base en el proyecto de diseño y comunicación visual previamente desarrollado.

Objetivos específicos:

1. Revisar la redacción del documento base del proyecto de investigación.
2. Validar el proceso práctico y la aplicación de diseño incluidos en la investigación.
3. Verificar la congruencia del contenido y la estructura de la investigación, con base en las características de la información recopilada.
4. Efectuar un ejercicio de revisión y ajustes de acuerdo con lo señalado en los requerimientos del aparato crítico.
5. Integrar el documento final de la investigación-producción, incluyendo la redacción completa de los capítulos de acuerdo con el protocolo, el desarrollo y aplicación del diseño o el proyecto teórico y el diseño editorial elegido para su presentación.
6. Realizar la presentación final de la investigación de acuerdo con las características y formato indicados en las modalidades de titulación seleccionadas.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Revisión del documento base de la investigación	4	4
2	Contenido y estructura	4	4
3	Redacción final de la investigación-producción	4	4
4	Presentación final y maqueta de la investigación	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Revisión del documento base de la investigación 1.1 Ortografía y redacción. 1.2 Validación y aplicación del diseño o proyecto teórico.
2	Contenido y estructura 2.1 Congruencia en estructura y contenido. 2.2 Aparato crítico.
3	Redacción final de la investigación-producción 3.1 Redacción y revisión de capítulos, temas y subtemas. 3.2 Proceso de diseño, aplicación y justificación o análisis, reflexión y conclusiones. 3.3 Diseño editorial de la investigación.
4	Presentación final y maqueta de la investigación 4.1 Documento final. 4.2 Impresión y archivo digital. 4.3 Exposición del proyecto final.

Bibliografía básica:

Acha, J. (2004). Teoría del dibujo. Su sociología y su estética. México: Ediciones Coyoacán
 Arana, F. (2007). Método experimental para principiantes. México: Fondo de Cultura Económica.
 Balmori, S. (1997). Aurea mesura. La composición en las artes plásticas. México: UNAM.
 Bunge, M. (1991). La ciencia, su método y su filosofía. México: Editorial Patria. Nueva Imagen.
 Enric, J. (2012). Pensar con imágenes: México. Gustavo Gili.
 Ferrer, E. (2000). Los lenguajes del color. México: F.C.E.
 Galina, I. y Ordoñez, C. (2007). Introducción a la edición digital. México: UNAM.
 Hernández, S. R. (2006). Metodología de la investigación. México: Mc Graw-Hill Interamericana.
 Llovet, J. (1981). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 Munari, B. (1987). Diseño y comunicación visual. México. Gustavo Gili.
 Palazón, M. MR. (2006). La estética en México. Siglo XX. Diálogos entre filósofos. México: UNAM. F.C.E.
 Rojas, S. R. (2005). Métodos para la investigación social. Una proposición dialéctica. México: Plaza y Valdés.
 Samara, T. (2008). Los elementos del diseño: Manual de estilo para diseñadores gráficos. China: Gustavo Gili.
 Tambini, M. (1997). El diseño del siglo XX. Barcelona: ediciones B S.A.
 Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. México: Artes de México.
 Zamora, A. F. (2006). Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación. México: UNAM-ENAP.
 Zavala, L. (2007). De la investigación al libro. Estudios y crónicas de bibliofilia. México: UNAM.

Bibliografía complementaria:

Benet, V.J. (2004). La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine. Barcelona: Paidós Ibérica.
 Beristain, H. (2008). El cuerpo, el sonido y la imagen. México: UNAM-IIF.
 Bourdieu, P. (1989). La fotografía un arte intermedio. México: Nueva Imagen.
 Calvera, A. (2007). De lo bello de las cosas, materiales para una estética del diseño. México: Gustavo Gili.
 Catala, J.M. (2001). La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica. Barcelona: Paidós Ibérica.
 Cedro, J. M. (1997). La multimedia. Madrid: Paradigma.
 Costa, J. (1987). Imagen Global. Barcelona: Ediciones CEAC.
 Costa, J. (1987). Señalética. Barcelona: Ediciones CEAC.
 Fawcett-Tang, R. (2004). Diseño de libros contemporáneo. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ferrer, E. (1997). El lenguaje de la publicidad. México: F.C.E.
 Heskett, J. (2008). El diseño en la vida cotidiana. México: Gustavo Gili.
 Marshall, H. (1990) Diseño Fotográfico. Cómo preparar y dirigir fotografías para el diseño gráfico. Barcelona:

<p>Gustavo Gili. Salisbury, M. (2007). Imágenes que cuentan. México: Gustavo Gili. Vázquez Conde, L. y Garone Gravier, M. (2012). Lectura, el diseño de una familia tipográfica. México. Artes de México. Victoroff, D. (1985). La publicidad y la imagen. México: Gustavo Gili. Woll, T. (2003). Editar para ganar. Estrategias de administración editorial. México: Fondo de Cultura Económica. Zimmermann Asociados. (1993). Barcelona: Gustavo Gili.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>()</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>()</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	(x)	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	(x)	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table> <tr><td>Revisiones parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Redacción de documento final</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de investigación por los alumnos</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>()</td></tr> </table>	Revisiones parciales	(x)	Redacción de documento final	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de investigación por los alumnos	(x)	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	(x)																																				
Seminarios	()																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	(x)																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()																																				
Prácticas de campo	()																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()																																				
Revisiones parciales	(x)																																				
Redacción de documento final	(x)																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de investigación por los alumnos	(x)																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	()																																				
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño y Comunicación Visual, Sociología, Antropología, Letras o Ciencias de la Comunicación con experiencia docente, en diseño, y en dirección de tesis.</p>																																					



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminario de Prospectiva del Diseño y la Comunicación Visual

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 1
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
		2	32

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Investigar, analizar y reflexionar la prospectiva teórica y metodológica del diseño y la comunicación visual, así como la formulación de problemas específicos de diseño en el contexto presente, con el fin de sustentar proyectos de diseño y comunicación visual.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los procesos de problematización particulares del diseño. 2. Identificar el uso de los instrumentos metodológicos en los procesos del diseño. 3. Analizar el contexto actual de aplicación de las teorías y metodologías del diseño en el medio laboral. 4. Identificar los enfoques epistemológicos de las diferentes metodologías del diseño. 5. Reconocer la importancia de producir textos sobre el ejercicio del diseño a nivel profesional. 6. Reflexionar de manera crítica la prospectiva teórica y metodológica del diseño y la comunicación visual 7. Efectuar ejercicios de crítica y autocrítica con respecto a la producción especializada.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La problematización del diseño en la comunicación visual.	5	5
2	Los procesos del diseño y la comunicación visual.	5	5
3	Prospectiva teórica y metodológica del diseño y la comunicación visual.	6	6
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>La problematización del diseño en la comunicación visual</p> <p>1.1. Diagnóstico y pertinencia del problema en diseño y comunicación visual.</p> <p>1.2. Criterios y técnicas generales.</p> <p>1.2.1 Enunciación.</p> <p>1.2.2 Planteamiento del problema.</p> <p>1.2.3 Elementos del problema.</p> <p>1.2.4 Definición del campo de diseño.</p> <p>1.2.5 Análisis de casos.</p> <p>1.3 Contexto interdisciplinario del problema de diseño.</p> <p>1.4 La identidad local y global en los diseños.</p>
2	<p>Los procesos del diseño y la comunicación visual</p> <p>2.1 La investigación en los procesos del diseño y la comunicación visual.</p> <p>2.1.1 La documentación visual en el estudio del contexto del diseño.</p> <p>2.1.2 Los medios electrónicos en la investigación del diseño.</p> <p>2.1.3 La articulación entre teoría y práctica en los procesos del diseño.</p> <p>2.2 Métodos de investigación disciplinarios.</p> <p>2.2.1 Convencionales.</p> <p>2.2.2 Alternativos.</p> <p>2.2.3 De autor.</p> <p>2.2 Metodologías del diseño.</p> <p>2.2.1 Antecedentes y análisis comparativos.</p> <p>2.2.2 Metodologías académicas.</p> <p>2.2.3 Metodologías en el medio laboral actual.</p> <p>2.2.4 Factores variables (acuerdos y contratos, control de recursos y costos, control de calidad, evaluación del impacto social y ambiental, retroalimentación, gestión del diseño).</p> <p>2.3. Enfoques epistemológicos en las metodologías del diseño</p> <p>2.3.1 Esquema conceptual de la teoría del conocimiento</p> <p>2.3.2 El concepto de metadiseño.</p> <p>2.3.3 Neoempirismo.</p> <p>2.3.4 Racionalismo y la "nueva objetividad".</p> <p>2.3.5 Sistemas y cibernética.</p> <p>2.3.6 La <i>falsación</i> del conocimiento.</p> <p>2.3.7 La teoría de paradigmas.</p> <p>2.3.8 Teoría de la complejidad.</p> <p>2.4 Transición a la industria y al comercio.</p> <p>2.4.1 Procesos de producción y reproducción.</p> <p>2.4.2 Divulgación.</p> <p>2.4.3 Distribución.</p> <p>2.4.4 Consumo.</p>
3	<p>Prospectiva teórica y metodológica del diseño y la comunicación visual</p> <p>3.1 Los procesos del diseño en las sociedades multiculturales.</p> <p>3.2 Tecnologías, economía y ambiente.</p> <p>3.3 El pensamiento complejo y la transdisciplina.</p> <p>3.4 La responsabilidad social de la profesión del diseño y la comunicación visual.</p> <p>3.5 El fundamento crítico, reflexivo y analítico en la profesión.</p> <p>3.6 La identidad disciplinaria y el perfil del diseñador.</p>

Bibliografía básica:

- Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Trillas.
- Ambrosi, G. y Harris, P. (2010). Metodología del diseño. Barcelona: Parramón.
- Berger, P.L. y Luckmann, T. (2006). La construcción social de la realidad (20ª. reimp.). Buenos Aires: Amorrortu.
- Bürdek, B. E. (1994). Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
- Calvera, A. (ed.) (2007). De lo bello de las cosas. Barcelona: Gustavo Gili.
- Campi, I. (2010). Diseño e Historia. Barcelona: Gustavo Gili.
- Flusser, V. (2002). Filosofía del diseño. La forma de las cosas. Madrid: Síntesis.
- Gombrich, E. (2003). Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica.
- González O., C. (2007). El significado del diseño y la construcción del entorno social. México: Designio.
- González Ochoa, C. (1990). Crítica a la metodología del diseño. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Hall, E. T. (2001). La dimensión oculta (20ª ed.). México: Siglo XXI.
- Ibáñez, F. (2008). Reflexiones paratextuales sobre Cultura, Comunicación y Diseño. Madrid: Biblioteca de Diseño.
- Julier, G. (2011). Cultura del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Leonard, A. (2010). La historia de las cosas. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Margolín, V.; González Ochoa, C.; Salinas F. O.; Rodríguez, M, L.; Morales, E.; Lozada, A. A.; Garone, G.M.; Buchner, D. y Gimenez del Pueblo, J.L. (2003). Las rutas del diseño. México: Designio.
- Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del Diseño. España: Gedisa.
- Morin, E. (2001). Los siete saberes necesarios en la educación del futuro, México: UNESCO.
- Pare, P. (2010). Diseño y cultura. Barcelona: Gustavo Gili.
- Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rodríguez Morales, L. (2004). Diseño: Estrategia y táctica. México: Siglo XXI.
- Sánchez Vázquez, A. (1980). Filosofía de la praxis. México: Grijalbo.
- Sexe, N. (2002). Diseño.com. Buenos Aires: Paidós.
- Tudela, F. (1985). Conocimiento y Diseño. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco.
- Vilchis, L. (2000). Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Bibliografía complementaria:

- Acha, J. (1988). El consumo artístico y sus efectos. México: Trillas.
- Baltanás, J. (2004). Diseño e historia. Invariantes. Barcelona: Gustavo Gili.
- Chaves, N. (2001). El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona: Gustavo Gili.
- Daucher, H. (1978). Visión artística y visión racionalizada. Barcelona: Gustavo Gili.
- Díaz Polanco, H. (2006). El laberinto de la identidad. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Figueroa, Carlos (2000). Creatividad, diseño y tecnología. México: Plaza y Valdés.
- Frascara, J. (1988). Diseño Gráfico y Comunicación. Buenos Aires: Infinito.
- Gonzalbo A., Pilar (Dir) (2011). Historia de la vida cotidiana en México (5 vols.), México: Fondo de Cultura Económica/Colegio de México.
- Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. México: Gustavo Gili.
- Hessen, J. (1994). Teoría del conocimiento. México: Porrúa. (Versión original en español 1932).
- Llovet, J. (1979). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lupton, E. y Miller, J. A. (eds.) (1994). El a b c de La Bauhaus y la teoría del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Maia, F. (2004). Diseño Gráfico alrededor del mundo. España: Index Book.
- Rodríguez Morales, L. (1989). Para una teoría del diseño. México: Tilde.

Rodríguez Morales, L. (2011). El Diseño antes de la Bauhaus. México: Designio.	
Tapia, A. (2004). El diseño gráfico en el espacio social. México: Designio.	
Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes. Barcelona: Paidós.	
Weber, A. (2010). Historia de la Cultura (13ª reimp.). México: Fondo de Cultura Económica.	
Zimmermann, Y. (1998). Del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili, Barcelona.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Otras: Evaluación de proyecto de innovación ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente, en investigación y en producción.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Arte y Diseño Contemporáneos

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórica		Teoría: 3	Práctica: 0
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Observar, identificar y analizar los estilos del arte y diseño contemporáneos en función de los factores contextuales y socioculturales que inciden en ellos para reconocer y aplicar, en soportes diversos, los códigos adecuados para la comunicación visual profesional.

Objetivos específicos:

1. Revisar las expresiones del arte y el diseño contemporáneos para trasladar los conocimientos previamente adquiridos al desarrollo de prácticas profesionales y de campo mediante el análisis histórico de la comunicación visual.
2. Consolidar las estrategias de visualización, argumentación y gestión de proyecto, mediante el análisis de casos concretos del arte y el diseño contemporáneos.
3. Reforzar la formación del pensamiento visual y crítico como herramienta creativa aplicable en la práctica profesional.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Vanguardias del siglo XX: Crítica, discusión, sucesión y complemento entre las visiones del arte.	15	0
2	La expresión plástica entre guerras: del arte moderno al arte contemporáneo.	15	0
3	El arte contemporáneo de posguerra: la importancia del concepto sobre el producto.	18	0
Total de horas:		48	0
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Vanguardias del siglo XX: Crítica, discusión, sucesión y complemento entre las visiones del arte. 1.1 Expresionismo. 1.2 Neoprimativismo. 1.3 Modernismo. 1.4 Abstraccionismo. 1.5 Fauvismo. 1.6 Cubismo. 1.6.1 Cubismo analítico. 1.6.2 Cubismo sintético.
2	La expresión plástica entre guerras: del arte moderno al arte contemporáneo 2.1 Dadaísmo. 2.2 Surrealismo. 2.3 Suprematismo. 2.4 Constructivismo. 2.5 Bauhaus y arte industrial. 2.6 Diseño para la ciencia: la imagen para ilustrar la realidad. 2.7 Muralismo mexicano.
3	El arte contemporáneo de posguerra: la relevancia del concepto sobre el producto 3.1 Expresionismo abstracto 3.2 El estilo tipográfico internacional. 3.3 Identidad corporativa y los sistemas visuales. 3.4 Op-art. 3.5 Minimal art. 3.6 Arte conceptual. 3.7 Cartel: de la intención comunicativa a la intención estética. 3.8 Land art. 3.9 Arte póvera. 3.10 Posmodernismo. 3.11 Deconstrucción. 3.12 Vanguardismo. 3.13 Últimas tendencias: la importancia del gesto y del acto creativo sobre la técnica y la obra material.

Bibliografía básica:

- Battcock, G. (1989). La idea como arte. Documentos sobre arte conceptual. España: Gustavo Gili.
 Casals, J. (1982). El Expresionismo. España: Montesinos.
 De Paz, A. (1989). La crítica social del arte. España: Gustavo Gili.
 Denvir, B. (1984). El Fauvismo y el Expresionismo. España: Labor.
 Elderfield, J. (1983). El Fauvismo. España: Alianza.
 Hauser, A. (1998). Historia social de la literatura y el arte (tomo 2). Madrid: Debate.
 Heinz, H. (1989). De la obra de arte a la mercancía. España: Gustavo Gili.
 Kuchling, H. (1985). Expresionism. USA: Art Line.
 Maris Dantzic, C. (1994). Diseño visual, introducción a las artes visuales. México: Trillas.
 Meggs, P. (2000). Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas.
 Menna, F. (1989). La opción analítica en el arte moderno. Figuras e iconos. España: Gustavo Gili.
 Proenza, R. (1999). Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico. Colombia: 3R Editores.

Rafols, F. (2000). Historia del arte. México: Óptima.

Bibliografía complementaria:

Bertetto, P. (1989). Cine, fábrica y vanguardia. España: Gustavo Gili.
Camacho, J. (1991). Curso de diseño gráfico, vol. VIII y IX: Los grandes maestros del diseño gráfico. Colombia: EDUCAR Cultura Recreativa.
Coma, J. (1989). Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics. España: Gustavo Gili.
Le Coultre, M. y Purvis, A. (2002). A century of Posters. Reino Unido: Lund Humphries.
Livingston, A. (1998). Dictionary of Graphic Design and Designers. Londres: Thames & Hudson.
Maldonado, T. (1989). El diseño industrial reconsiderado: definición, historia, bibliografía. España: Gustavo Gili.
Marmori, G. (1989). Iconografía femenina y publicidad. España: Gustavo Gili.
Poli, F. (1989). Producción artística y mercado. España: Gustavo Gili.
Proenza, R. (1999). Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico. Colombia: 3R Editores.
Renau, J. (1989). The American Way of Life. Fotomontajes 1952-1966. España: Gustavo Gili.
Tarabukin, N. (1989). El último cuadro. Del caballete a la máquina. Por una teoría de la pintura. España: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, Historia o Filosofía con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Vinculación y Producción del Diseño en el Contexto Profesional

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	1	1	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar y aplicar estrategias para la producción de proyectos de diseño y comunicación visual vinculados con el sector productivo para promover la formación de una micro empresa de diseño y comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Desarrollar un diagnóstico del tipo de proyecto de diseño a realizar.
2. Analizar todos los factores que intervienen en un diagnóstico de probabilidades.
3. Identificar una serie de empresas de enlace.
4. Promover la formación de convenios y vínculos empresariales adecuados para el desarrollo de proyectos de diseño.
5. Conformar una micro empresa de diseño y comunicación visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diagnóstico del proyecto de diseño	4	4
2	Ámbito profesional	4	4
3	Vinculación con el sector empresarial e industrial	4	4
4	Desarrollo del proyecto de diseño para los convenios	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diagnóstico del proyecto de diseño 1.1 Diagnósticos administrativos y empresariales. 1.2 Diagnósticos en áreas de trabajo. 1.3 Diagnósticos en recursos humanos. 1.4 Diagnósticos en mercadotecnia. 1.5 Diagnósticos en finanzas. 1.6 Diagnósticos en información y producción.
2	Ámbito profesional 2.1 Detección de empresas con necesidades de diseño. 2.2 Identificación de las necesidades de diseño por el sector empresarial e industrial, públicos o privados. 2.3 Determinación del tipo de plan de negocios de diseño a ofertarse.
3	Vinculación con el sector empresarial e industrial 3.1 Creación de convenios para desarrollos de proyectos de diseño y comunicación visual. 3.2 Creación de convenios para soluciones a problemáticas de diseño y comunicación visual.
4	Desarrollo del proyecto de diseño para los convenios 4.1 Delimitación del proyecto de diseño dentro del convenio establecido. 4.2 Delimitación de derechos y obligaciones del proyecto dentro del convenio establecido. 4.3 Identificación y estimación de los requerimientos financieros. 4.4 Determinación del control y administrativo del proyecto de diseño. 4.5 Proyección y planeación del proyecto. 4.6 Ejecución del proyecto de diseño. 4.7 Evaluación del proyecto de diseño. 4.8 Producción del proyecto de diseño. 4.9 Finalización del proyecto de diseño.

Bibliografía básica:

- Albors, J. (1999). Comportamiento organizativo y gestión. España: Alfaomega.
- Amaru, A. (2008). Administración para emprendedores, Fundamentos para la creación y gestión de nuevos negocios. México: Pearson Educación.
- Amat, M. (2000). Control de gestión. Barcelona: Gestión 2000.
- Bayley, S. (2009). Diseño: inteligencia hecha materia. Barcelona: Naturart.
- Belausteguigoitia, I. (2010). Empresas familiares. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Berastain, L. (2009). Aprender a Innovar en una PYME. España: Paidós.
- Burstein, S. (1995). Gestión de proyectos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Casa, R. (1997). Gobierno Academia y Empresas en México: Hacia una nueva configuración de relaciones. México: UNAM Plaza y Valdés.
- Castellanos, O. (2012). Retos y nuevos enfoques en la gestión de la tecnología y el conocimiento. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Fernández, E. (2005). Dirección estratégica de la empresa: fundamentos y puesta en práctica. Madrid: Delta.
- Galán, L. (2010). Productividad y competitividad de empresas de base tecnológica: un enfoque para incubación. Colombia: Corporación Bucaramanga.
- Gasca, M. (2012). Aprendiendo a ser empresario. México: Varios PYMES GOB.
- Gray, C. (2012). Administración de proyectos. México: Mc Graw Hill.
- Hidalgo, A. (2008). La Gestión de la Innovación y la Tecnología en las Organizaciones. España: PIRAMIDE.
- Hidalgo, A. (2001). Dirección de Empresas Pequeñas y Medianas en el siglo XXI. España: PIRAMIDE.

Hitt, M. (2007). Administración estratégica: competitividad y globalización: conceptos y casos. México: Cengage Learning.

Kotler, P. (2006). Dirección de marketing. México: Pearson Educación.

León, J. (1996). Los efectos de la publicidad. Barcelona: Ariel.

Madretta, J. (2001). La administración en la nueva economía: nuevas perspectivas. México: Oxford University Press.

Nikolaus, B. (2000). Dinero y negocios en la historia de América Latina. Madrid: Iberoamericana.

Ochoa Setzer, G.A. (2007). Administración financiera. México: McGraw-Hill.

Pereña, J. (1996). Dirección y gestión de proyectos. Madrid: Días de Santos.

Pradilla, H. (2002). Incubadoras de empresas de base tecnológica. Colombia: Universidad Industrial de Santander, UIS.

Riveros, É. (2010). Bases conceptuales para establecer indicadores de gestión sostenible y asociatividad: un aporte a la competitividad de las PYME desde el desarrollo sostenible. Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Rojo, M. (2002). Dirección Gestión Empresas. México: Alianza.

Varios. (2009). Entorno y Gestión de la Empresa Familiar una perspectiva internacional. Colombia: Universidad de La Salle.

Varios. (2012). Incubadora de empresas en Colombia. Balances y recomendaciones de políticas. Colombia: Universidad del Norte.

Wheelen, T. y Hunger, J. (2007). Administración estratégica y política de negocios. México: Pearson Educación.

William G. Zikmund. (1997). Investigación de mercados. México: Pearson Educación.

Bibliografía complementaria:

Amaru Maximiano, A. C. (2008). Administración para emprendedores: Fundamentos para la creación y gestión de nuevos negocios. México: Pearson Educación.

Ansoff, I. y McDonnell, E. (1997). La dirección estratégica en la práctica empresarial. México: Pearson Educación.

Arancés, A. (2006). Estrategia y planes para la empresa. México: Pearson Educación.

Arens, W. (2012). Publicidad. México: Mc Graw Hill.

Figueroa Bermúdez, R. (1999). ¿Cómo hacer publicidad? Un enfoque teórico-práctico. México: Pearson Educación.

Francés, A. (2006). Estrategia y planes para la empresa. México: Pearson Educación.

Fred, R. (2012). Administración Estratégica. México: Pearson Educación.

Gómez, L.R. y Balking, D. (2005). Administración. Bogotá: McGraw-Hill.

Kaufmann, A. (1998). Creatividad y gestión empresarial. España: Alianza.

Kotler, P. y Lane, K. (2012). Dirección de marketing. México: Pearson Educación.

Lane Keller, K. (2008). Administración estratégica de marcas. México: Pearson Educación.

Lewicki, R. (2012). Fundamentos de negociación. México: Mc Graw Hill.

Lundgren, E. (1986). Dirección organizativa. México: Diana.

Pavón, J. (1996). Gestión e innovación. España: Alianza.

Russell, J., Whitehill, K. y Ronald, W. (2005). Kleppner Publicidad. México: Pearson Educación.

Schiffman, L.G. y Lazar Kanuk, L. (2010). Comportamiento del consumidor. México: Pearson Educación.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente y laboral

dentro del campo del diseño, con conocimientos en producción, artes gráficas, administración, gestión, consultoría , mercadotecnia y publicidad.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LAS LICENCIATURAS EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Inglés Semestre VIII

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Sin campo de conocimiento	No. Créditos: 6
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: Si (x) No () Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Inglés Semestre VII

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general: Expresar diferentes tipos de situaciones utilizando el idioma inglés, que propicien su aprendizaje y que fomenten la integración grupal, estimulen la socialización y promuevan la creatividad, a través del desarrollo de habilidades que permitan su uso como herramienta de aprendizaje, y que amplíen diversas estrategias cognitivas y lingüísticas para la actualización en su área de conocimiento.

Objetivos específicos:

1. Producir expresiones para referirse a diferentes grados de obligación y expresar prohibición, permiso y habilidad.
2. Producir expresiones para hablar acerca de actividades diversas, incluyendo aquellas que sean parte de un hábito personal. Discriminar el uso del gerundio (terminación -ing) del infinitivo.
3. Expresar ideas que sugieren una acción que no se llevó a cabo o se hizo de forma distinta, que debió tomarse en cuenta o no ser omitida, y las posibles consecuencias o cambios correspondientes.
4. Expresar ideas relacionadas entre sí a través de frases que hacen referencia a quien o quienes llevan a cabo la acción, o a la acción misma.
5. Expresar deseo o arrepentimiento, implicando una situación hipotética.
6. Producir expresiones cotidianas en inglés para hablar acerca de situaciones que de haberse llevado a cabo de cierta manera hubieran generado resultados diferentes a los actuales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Verbos modales	5	5
2	-ing e infinitivo. Be used	5	5
3	Presente perfecto. Participio	5	5
4	Relative clauses. Participle clauses	6	6
5	Wishes and regrets	6	6
6	Tercer condicional	5	5
Total de horas:		32	32
Suma total de horas:		64	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad 1: Verbos modales			
Objetivo: Producir expresiones para referirse a diferentes grados de obligación y expresar prohibición, permiso y habilidad.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Expresar situaciones de obligación. -Expresar ideas de prohibición. -Expresar ideas de permiso. -Expresar ideas de habilidad.	You must exercise your brain. You have to hand the paper before 7. Your goal should be continuing studying. Every citizen ought to help in case of emergency. That sign indicates you mustn't smoke in here. You can go out now that you've finished homework. It's OK if you have to go. I can manage it. Once you get there, you might be assigned one of the company's cars.	Verbos modales: must, have to, should, ought to, might, can Léxico: Verbos relacionados como be able, manage, suppose, allow, etc.	10 horas

Unidad 2: ing e infinitivo. Be used			
Objetivo: Producir expresiones para hablar acerca de actividades diversas, incluyendo aquellas que sean parte de un hábito personal. Discriminar el uso del gerundio (terminación -ing) del infinitivo.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
-Expresar actividades varias, ubicadas como el sujeto u objeto de una oración. -Indicar acciones que se llevan a cabo habitualmente.	I like going to the movies on Sundays. I enjoy reading best sellers. Eating seafood is one of my favorite activities at the seaside. Try not to close the door too hard. I think one of the hinges is broken. He's used to speaking in front of an audience. He's a teacher.	-ing e infinitive Infinitivo: forma negativa Be used Léxico: Expresiones temporales Gerundio de verbos	10 horas

Unidad 3: Presente perfecto. Participio			
Objetivo: Expresar ideas que sugieren una acción que no se llevó a cabo o se hizo de forma distinta, que debió tomarse en cuenta o no ser omitida, y las posibles consecuencias o cambios correspondientes.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Expresar acciones no realizadas o llevadas a cabo de manera diferente.</p> <p>-Expresar resultados posibles a una acción que pudo realizarse o realizarse de distinta manera.</p>	<p>A: Hey! Mike didn't say hello! B: Without his pair of glasses? He can't have seen us.</p> <p>A: Why are you here so early in the morning? B: I just wanted to surprise you. A: Well, you did, but you should have called before. My apartment is a mess!</p> <p>A: Phil might have been Jenna's husband. B: Yes. What a shame he went to a mission in South Africa for so long.</p> <p>A: Are you crazy? You could have hurt someone. B: Sorry! I didn't know this was a one way street.</p>	<p>Verbos modales + Presente Perfecto</p> <p>Léxico: Verbos modales can, could, might, should.</p> <p>Léxico: Participios de verbos</p>	10 horas

Unidad 4: Relative clauses. Participle clauses			
Objetivo: Expresar ideas relacionadas entre sí a través de frases que hacen referencia a quien o quienes llevan a cabo la acción, o a la acción misma.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Expresar ideas que se relacionan con quien hace la acción.</p> <p>-Expresar ideas que se relacionan mediante la acción realizada.</p>	<p>Spencer bought a car that is very fast.</p> <p>Dick likes the girl who lives next door.</p> <p>Sharon lives in Chicago, which has some fantastic parks.</p> <p>The articles included in the box weren't those I had purchased.</p> <p>Pleased with her children's behavior, Magda bought them all candies.</p> <p>The girl living next door doesn't like Dick a bit.</p> <p>Seeing the broken glass, she realized</p>	<p>Relative Clauses</p> <p>Participle Clauses</p> <p>Léxico: Participios de verbos</p>	12 horas

	the kids had played with the ball inside the house.		
--	---	--	--

Unidad 5: Wishes and regrets			
Objetivo: Expresar deseo o arrepentimiento, implicando una situación hipotética.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Indicar algo que se desea o anhela.</p> <p>-Indicar algo que produce preocupación o de lo que uno se arrepiente.</p>	<p>I wish my uncle Todd was here for Christmas.</p> <p>If only mom had baked these delicious cookies the day I got married.</p> <p>I'd rather stay than go home.</p> <p>Ouch! I wish I hadn't eaten that extra hot chili sauce.</p> <p>If only I had remembered our anniversary, she wouldn't be so mad at me.</p> <p>These are the kind of movies I'd rather not have seen.</p>	<p>Wishes and regrets: I wish I'd rather If only</p> <p>Léxico: Pasado Simple, Pasado Perfecto y 2°. Condicional</p> <p>Pasado participio de verbos regulares e irregulares</p>	12 horas

Unidad 6: Tercer condicional			
Objetivo: Producir expresiones cotidianas en inglés para hablar acerca de situaciones que de haberse llevado a cabo de cierta manera hubieran generado resultados diferentes a los actuales.			
Funciones Lingüísticas	Exponentes Lingüísticos	Gramática	Carga Horaria
<p>-Expresar situaciones de arrepentimiento.</p> <p>-Expresar acontecimientos</p>	<p>If I had known the answer, I would have told you.</p> <p>If I had had the opportunity, I would have attended.</p> <p>If I had met Susan before she left the country, I would have asked her out.</p> <p>If I had been a politician, I wouldn't have always told the truth.</p> <p>-What would have you done if you had been a doctor?</p> <p>-I would have traveled all around the</p>	<p>3er Condicional</p> <p>Formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmativa • Interrogativa • Negativa <p>Léxico: Verbos en pasado participio. Pasado</p>	10 horas

alternos a los que ocurren en el presente.	world assisting poor people.	Perfecto. Would + Presente Perfecto.	
--	------------------------------	--------------------------------------	--

Asignaturas Optativas

OPTATIVAS POR ÁREA DE PROFUNDIZACIÓN EDICIÓN GRÁFICA

Estudio de Medios Editoriales (Historia del Libro)
Procesos Artesanales e Industriales (Encuadernación)
Laboratorio-Taller de Edición (Diseño de Periódicos)
Laboratorio-Taller de Edición (Diseño de Cartel)
Laboratorio-Taller de la Letra (Diseño de Fuentes Tipográficas)

ICONICIDAD Y ENTORNOS

Dimensionalidad e Intervención Espacial
Diseño y Sustentabilidad
Display, Escaparate y Stand
Ergonomía, Diseño Aplicado y Experimental
Identidad y Significación Global

MEDIOS AUDIOVISUALES E HIPERMEDIA

Arte y Producción para Videojuegos
Dibujo para la Animación
Producción Audiovisual
Producción para Animación
Registro de Imágenes y Sonido en Movimiento

GRÁFICA E ILUSTRACIÓN

Aplicaciones de Dibujo
Géneros Fotográficos
Fotografía Híbrida Experimental
Laboratorio de Ilustración Experimental
Laboratorio de Narrativa Gráfica



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Estudio de Medios Editoriales (Historia del Libro)

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar los fenómenos sociales, culturales, estéticos, técnicos o económicos que han modelado las diferentes formas de la producción editorial para reconocer la influencia que las producciones editoriales ejercen a nivel social y cultural.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer las implicaciones sociales, culturales, económicas y técnicas que determinan el aspecto material de los libros en diversos momentos históricos. 2. Evaluar los diferentes diseños, estructuras y materiales que han constituido los libros antiguos más importantes en diferentes culturas. 3. Analizar los medios de producción del libro en diversos periodos históricos. 4. Fomentar la investigación sobre la gráfica nacional en impresos de los siglos XIX y XX. 5. Estudiar el trabajo tipográfico y editorial del libro en el México colonial e independiente. 6. Revisar los conceptos de libro y edición alternativos. 7. Revisar la definición contemporánea de libro.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El libro impreso: paradigma de la cultura	3	6
2	El libro como vehículo de la cultura: forma vs. función	3	6
3	Mecanismo del libro: tablillas, volumen, códex, plegables	3	6
4	El libro en el México prehispánico, novohispano e independiente	3	6
5	El libro mexicano del siglo XX y contemporáneo. El libro electrónico.	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	El libro impreso: paradigma de la cultura 1.1 Aspectos históricos; formas distintas de conocer. 1.2 Aspectos morfológicos, materiales, técnicos. Edición. 1.3 El libro impreso, ¿es para siempre?
2	El libro como vehículo de la cultura: forma vs función 2.1 Lo que comunica la materialidad de los libros. 2.2 Cada cultura, un libro diferente. 2.3 Función de la encuadernación en los libros.
3	Mecanismo del libro: tablillas, volumen, plegables, códex 3.1 Tablillas sueltas, los primeros discursos. 3.2 Rollos y plegados, los discursos orales. 3.3 Códex y códice, los discursos silentes.
4	El libro en el México prehispánico, novohispano e independiente 4.1 El amoxtli o códice mesoamericano. 4.1.1 Escrituras y cultura. 4.1.2 Aspectos morfológicos, materiales, técnicos. 4.1.3 Aspectos históricos, usos y funciones del libro. 4.2 El libro novohispano. 4.2.1 Implicaciones de la llegada de la imprenta a México. 4.2.2 Los impresores y el comercio del libro. 4.3 El libro del México independiente. Impresores, editores, libreros.
5	El libro mexicano del siglo XX y contemporáneo: El libro electrónico 5.1 El proyecto cultural de José Vasconcelos. 5.1.1 Lectura, cultura y alfabetización. 5.1.2 Empresas editoriales. 5.2 La herencia de los diseñadores mexicanos de la primera mitad del siglo XX. 5.3 El diseño editorial de la segunda mitad del siglo XX. 5.4 El libro en México hoy, impreso y electrónico. 5.4.1 Aspectos materiales, técnicos y editoriales. 5.4.2 Lectura, cultura, diseño y comercio. 5.4.3 Formas distintas de leer, formas distintas del libro.

Bibliografía básica:

Brugalla, E. (1996). En torno a la encuadernación y las artes del libro, diez temas. España: CLAN.
 Cavallo, G. y Chartier, R. (1998). Historia de la lectura en el mundo occidental. España: Taurus.
 Chartier, R. (1999). Cultura escrita, literatura e historia. México: FCE.
 De la Torre, E. (1998). Elogio y defensa del libro. México: UNAM.
 De la Torre, E. (1999). Ilustradores de libros. México: UNAM.
 Díaz de León, F. (2010). Francisco Díaz de León: exposición Museo Colección Blaistein. México: UAM.
 Escalona, E. (1998). Tlacuilo. México: UNAM.
 Fawcett, R. (2002). Formatos experimentales. Libros, folletos, catálogos. España: Index Books.
 Fawcett, R. (2004). Diseño de libros contemporáneo. España: Gustavo Gili.
 Febvre, L. y Martin, H. (1991). La aparición del libro. México: Fondo de Cultura Económica.
 Garone, M. (2012). La tipografía en México. México: Escuela Nacional de Artes Plásticas.
 Hellion, M. (2003). Libros de artista. Tomo 1. España: Turner Publicaciones.
 Iguiniz, J. (1998). El libro. Epítome de bibliología. México: Porrúa.

León, M. (1996). El destino de la palabra: de la oralidad y los códices mesoamericanos a la escritura alfabética. México: FCE.

León, M. (2003). Códices: los antiguos libros del Nuevo Mundo. México: Aguilar.

Medina, C. (1991). Diseño antes del diseño. Catálogo de exposición. México: Museo de Arte Alvar y Carmen T. De Carrillo Gil.

Polastron, L. (2007). Libros en llamas. Historia de la interminable destrucción de bibliotecas. Libros sobre libros. México: FCE.

Prieto, M. (2000). Miguel Prieto: Diseño Gráfico. México: Ediciones ERA.

Sánchez, A. (2005). Miguel Covarrubias. España: Conaculta, INBA.

Bibliografía complementaria:

Amenábar, A. (2009). Ágora. Newmarket Films, 2010

Dahl, S. (1991). Historia del libro. México: Alianza y CNCA.

De la Torre Villar, E. (1998). Breve historia del libro en México. México: UNAM.

Eco, U. y Carriere, J. (2010). Nadie acabará con los libros. México: Lumen.

Escalante, Pablo. (1998). Los códices. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. col. Tercer milenio.

Ferguson, S. (2013). Here beginneth the tales: Copies of the Kelmscott Press Chaucer at Princeton. Extraída el 11/03/2013 desde <http://blogs.princeton.edu/rarebooks/>

Gebetbuch, S. (2004). Hours of Galeazzo Maria Sforza extraída el 11/03/2013 desde

Henestrosa, C. (2004). Espinosa, rescate de una tipografía novohispana. México: Designio Encuadre. <http://www.artehistoria.jcyl.es/historia/contextos/1334.htm>

Moore, T. y Twomey, N. (2009). The secret of Kells. Estrellas: Evan McGuire, Brendan Gleeson y Mick Lall.

Nunberg, G. (1996). El futuro del libro. ¿Esto matará eso? Barcelona: Paidós.

Ramirez, E. (2009). Congreso Internacional del Mundo del Libro. México: FCE.

Renán, R. (1998). Los otros libros: distintas opciones en el trabajo editorial. México: UNAM.

Sánchez, M. (2003). Ulises Carrión: ¿Mundos personales o estrategias culturales? Tomo 2. España: Turner Publicaciones.

Sánchez, M. (2010). Vanguardia Estridentista. México: INBA.

Sten, M. (1999). Los códices de México. Historias extraordinarias. México: Joaquín Mortiz.

Todor, P. (2008). Spiritual structures in the netherlandish blockbook extraída el 11/03/2013 desde http://litenet.bg/publish17/t_t_petev/spiritual_en.htm

Macías, P. (1957). Revista Artes del Libro núms. 1 a 8. México: Escuela de Enseñanzas Especiales. Artes del Libro extraída el 11/03/2013 desde www.artesdelibro.com

Joyas de la Miniatura Medieval (2008). Extraída el 11/03/2013 desde

Marking Art extraída el 11/03/2013 desde http://www.fitzmuseum.cam.ac.uk/pharos/sections/making_art/index_manuscript.html

Plain and Simple to Grand and Glorious (2004). Extraída el 11/03/2013 desde http://libweb5.princeton.edu/visual_materials/hb/index.html

Matterer, J. (2000). Medieval Macabre extraída el 11/03/2013 desde <http://www.godecookery.com/macabre/gallery3/macbr71.htm>

Vida cotidiana en la Plena y Baja Edad Media extraída el 11/03/2013 desde <http://www.artehistoria.jcyl.es/historia/contextos/1334.htm>

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	()
Ejercicios fuera del aula	()	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Procesos Artesanales e Industriales (Encuadernación)

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar, practicar y experimentar con los materiales, herramientas y procedimientos manuales o mecánicos, relacionados con la planeación, producción y presentación de las obras editoriales para aplicarlos como herramienta del diseño y mejorar la durabilidad y usabilidad de las obras impresas.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los antecedentes históricos de la encuadernación y las funciones que ha desempeñado como herramienta para el diseño. 2. Analizar e identificar los componentes físicos estructurales del libro y su pertinencia como factor determinante en la funcionalidad 3. Incorporar los componentes estructurales del libro en el proceso de diseño. 4. Identificar los materiales y herramientas adecuados para una correcta ejecución técnica. 5. Experimentar con diversos procedimientos básicos para la unión eficaz de hojas o pliegos. 6. Fomentar el desarrollo de habilidades motrices para la óptima ejecución de los procedimientos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Libro y encuadernación	3	6
2	Anatomía del sistema de encuadernación	3	6
3	Breve recorrido por la historia de la encuadernación	3	6
4	Encuadernación manual	3	6
5	Procedimientos y técnicas básicas	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Libro y encuadernación 1.1 Función de los libros y la encuadernación. 1.2 Definición de libro antiguo y libro moderno. 1.3 Alcances y límites de la encuadernación manual 1.4 Alcances y límites de la encuadernación mecánica.
2	Anatomía del sistema de encuadernación 2.1 Función de las partes del libro. 2.2 La materialidad del libro y su valoración como objeto. 2.3 Clasificación: 2.3.1 Unión de interiores. 2.3.2 Recubrimientos. 2.3.3 Diseño y acabados.
3	Breve recorrido por la historia de la encuadernación 3.1 Aspectos históricos, geográficos y estéticos. 3.2 Aspectos morfológicos, materiales y técnicos.
4	Encuadernación manual 4.1 Herramientas, manuales y mecánicas. 4.2 Materiales, internos y externos 4.2.1 Hilos. 4.2.2 Papeles. 4.2.3 Cartones. 4.2.1 Recubrimientos.
5	Procedimientos y técnicas básicas 5.1 Ejercicio básico de corte, dobléz y pegado directo, laminado y empapelado. 5.2 Ejercicio aplicado de corte, dobléz y pegado: Carpeta. 5.3 Características del cuadernillo. 5.3.1 Doblado de pliego al hilo. 5.3.2 Tipos de dobléz. 5.3.3 Tamaño final. 5.3.4 Imposición de páginas. 5.4 Costura seguida de 1 y 2 cuadernillos: los panfletos. 5.5 Costura alternada o francesa de cuadernillos múltiples. 5.6 Costura seguida en cordeles de cuadernillos múltiples. 5.7 Unión de hojas sueltas: pegado doble abanico. 5.8 Tapas. 5.8.1 Rústica. 5.8.2 Flexible. 5.8.3 Dura. 5.9 Lomos. 5.9.1 Mínimo. 5.9.2 Cuadrado. 5.9.3 Redondo. 5.10 Recubrimientos: pasta entera, media pasta.

Bibliografía básica:

AA.VV. (2011). Imprint, Diseño de libros, folletos y catálogos. Barcelona: Promopress.
 Bermejo J. y Álvarez, M. (1998). Enciclopedia de la encuadernación. España: Ollero & Ramos.
 Brugalla, E. (1996). En torno a la encuadernación y las artes del libro. Diez temas. España: CLAN.
 Fawcet, R. (2002). Diseño de libros contemporáneo. España: Gustavo Gili.
 Fawcet, R. (2005). Formatos experimentales, 2: Libros, folletos, catálogos. España: Index Books.
 Foot, M. (2006). Bookbinders at work: their roles and methods. London: British Library.
 Palomino, A. (1986). Autobiografía conocimientos y recuerdos sobre el arte de la encuadernación. Madrid: Imprenta Artesanal del Ayuntamiento de Madrid.
 Persuy, A. y Sun, E. (1999). La encuadernación, técnica y proceso. Madrid: Ollero & Ramos Editores.
 Reimer, H. y Reimer, M. (2002). The encyclopedia of papermaking & bookbinding. London: British Library.
 Renán, R. (1998). Los otros libros: distintas opciones en el trabajo editorial. México: UNAM Colección del editor.
 Rousseau, J. (2011). El mosaico en piel: técnicas tradicionales y contemporáneas. Madrid: CLAN.
 Sabrel, M. (1997). Manual completo del encuadernador: teórico y práctico: descripción de las máquinas y procedimientos modernos y antiguos. España: CLAN.

Bibliografía complementaria:

Chambers, A. (1988). Guía práctica del papel jaspeado. España: Tellus.
 Golden, A. (2010). Making Handmade Books. New York: Lark Crafts.
 Hellion, M. (2003). Libros de artista: Artist's books. España: Turner Publicaciones, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Publicaciones.
 Johnson, A. (1989). Manual de encuadernación. Madrid: Hermann Blume.
 Mason, D. (2008). Materiales y procesos de impresión. Barcelona: Gustavo Gili.
 Ortega, R. (2006). "Artes del libro". [en línea]. Extraído el 4/III/2013 desde www.artesdelibro.com
 Princeton University Library. (2002) "Plain and Simple to Grand and Glorious". [en línea] Extraído el día 3/III/2013. http://libweb5.princeton.edu/visual_materials/hb/index.html
 Rey, C. (2006). "Aquí se encuaderna". [en línea] Extraído el 4/III/ 2013 desde www.aquiseencuaderna.com
 Simpson, D. (2009). Book + Art. Handcrafting artists' books. EUA: North light books.
 Smith, A. (1991). Non-adhesive binding. Volumen 1 a 4. New York: Keith Smith Books.
 William, F. (2010) "Fitzmuseum main site". [en línea]. Extraído el 4/III/ 2013 http://www.fitzmuseum.cam.ac.uk/pharos/sections/making_art/index_manuscript.html

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Especialista en encuadernación con grado de Licenciado en Diseño Gráfico, en Comunicación Gráfica, en Diseño y Comunicación Visual, en Artes Visuales, con experiencia profesional y docente en el área de la encuadernación manual o la restauración de libros o papel.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Edición (Diseño de Periódicos)

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Explorar diversos medios de la edición gráfica contemporánea, en sus diferentes formas manuales o mecánicas, análogas o digitales, industriales o artísticas, para el desarrollo de proyectos editoriales vinculados con el entorno social.

Objetivos específicos:

1. Analizar los fundamentos teórico-conceptuales de la edición gráfica en periódicos.
2. Estudiar el panorama actual del diseño editorial de la prensa diaria en México.
3. Efectuar estudios de casos en edición gráfica en periódicos nacionales e internacionales, las empresas que los publican y sus diseñadores y editores gráficos.
4. Reconocer la naturaleza informativa del contenido de los periódicos.
5. Experimentar con estrategias de comunicación visual pertinentes para transmitir información de manera atractiva, ágil y ordenada.
6. Analizar el proceso editorial de los periódicos.
7. Identificar las características del diseño editorial en un periódico.
8. Explorar y practicar el diseño editorial y la edición gráfica de periódicos impresos.
9. Analizar y experimentar con formatos, layout, tipografía, elementos auxiliares (filetes, recuadros, etc.), fotoarte, infografía y otros elementos visuales de la edición gráfica de periódicos impresos.
10. Desarrollar un proyecto integral de diseño de periódico escolar, local, regional o gratuito, con características profesionales de funcionalidad y estética.
11. Practicar la transición de la edición gráfica impresa a la edición digital.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Panorama actual del diseño editorial y la prensa diaria en México	4	8
2	Estructura y elementos editoriales	4	8
3	Periódicos: proceso editorial	4	8
4	Elementos formales del diseño de periódicos y su integración con los elementos editoriales	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Panorama actual del diseño editorial y la prensa diaria en México</p> <p>1.1 Grupos editoriales, lectores, cobertura, tiro, distribución, formato, impresión, papel, diseño, en periódicos multitemáticos y especializados.</p> <p>1.1.1 Periódicos nacionales.</p> <p>1.1.2 Periódicos regionales.</p> <p>1.1.3 Periódicos locales.</p> <p>1.1.4 Periódicos gratuitos.</p>
2	<p>Estructura y elementos editoriales</p> <p>2.1 Tipos y organización de la información</p> <p>2.1.1 Soft news.</p> <p>2.1.2 Hard news</p> <p>2.1.3 Secciones, suplementos y encartes</p> <p>2.1.4 Primera plana o portada. Páginas interiores. Publicidad.</p> <p>2.2 Tipos de lectores.</p> <p>2.3 Fragmentación de la información, jerarquía, estructura y elementos editoriales</p> <p>2.3.1 Bandera, navegador, banner.</p> <p>2.3.2 Nota principal, nota, columna, sección, paquete, side bar.</p> <p>2.3.3 Kicker, cabeza, balazo, intro, cuerpo de la nota, intertítulo, pie de figura, pase.</p> <p>2.3.4 Fotonota, fotorreportaje, fotoarte, ilustración, viñeta.</p> <p>2.3.5 Recuadro, gráfica, infografía, numeralia, mapas, cronología.</p>
3	<p>Periódicos: proceso editorial</p> <p>3.1 Estructura típica del equipo de trabajo</p> <p>3.1.1 Editores.</p> <p>3.1.2 Columnistas, reporteros, enviados, redactores, correctores.</p> <p>3.1.3 Editores gráficos, diseñadores, formadores.</p> <p>3.1.4 Fotógrafos, fotoartistas, infografistas, ilustradores.</p> <p>3.2 Generación del contenido.</p> <p>3.2.1 Colaboradores y agencias.</p> <p>3.2.2 In house.</p> <p>3.2.3 Archivo.</p> <p>3.3 Flujo de trabajo, de la mesa de redacción a la rotativa.</p> <p>3.4 Producción.</p> <p>3.5 Distribución.</p>

4	<p>Elementos formales del diseño de periódicos y su integración con los elementos editoriales.</p> <p>4.1 Periódico escolar.</p> <p>4.1.1 Formato.</p> <p>4.1.2 Cabezal</p> <p>4.1.3 Retícula y layout. Maquetación.</p> <p>4.1.4 Tipografía.</p> <p>4.1.4.1 Selección de tipos.</p> <p>4.1.4.2 Parámetros de composición.</p> <p>4.1.5 Paleta de color.</p> <p>4.1.6 Plecas, filetes, ornamentos, fondos, etiquetas.</p> <p>4.1.7 Ritmo de edición.</p> <p>4.2 Proyecto integral de diseño de periódico.</p> <p>4.2.1 Fundamentación teórica.</p> <p>4.2.1.1 Público objetivo.</p> <p>4.2.1.2 Competencia.</p> <p>4.2.1.3 Temática.</p> <p>4.2.1.4 Financiamiento.</p> <p>4.2.1.5 Título de la publicación.</p> <p>4.2.2 Formato.</p> <p>4.2.3 Diseño del cabezal.</p> <p>4.2.4 Retícula y layout. Maquetación.</p> <p>4.2.5 Tipografía.</p> <p>4.2.5.1 Selección de tipos.</p> <p>4.2.5.2 Parámetros de composición.</p> <p>4.2.6 Paleta de color.</p> <p>4.2.7 Plecas, filetes, ornamentos, fondos, etiquetas.</p> <p>4.2.8 Bocetos para la versión en línea.</p> <p>4.2.9 Manual de aplicación.</p>
---	---

Bibliografía básica:

- Bringhurst, R. (2008). Los elementos del estilo tipográfico. México: Fondo de Cultura Económica.
- De Buen, J. (2008). Manual de diseño editorial. España: Trea.
- Ellison, A. (2008). Tipografía digital. Barcelona: Parramón.
- Gürtler, A. (2008). Historia del periódico y su evolución tipográfica. Valencia: Campgràfic.
- Harrower, T. (2007). The Newspaper Designer's Handbook. New York: McGraw-Hill.
- Index Book (2010). Designing News: Today's Editorial Strategies for Print and for the Web: Projects 2008-2010. España: So190.
- Lo mejor del diseño periodístico. (2004-2012). [En línea]. Extraído el 04/03/2013 desde http://www.snd-e.com/themed/snde/files/docs/227/062/nh9_baseses_ago2012.pdf.
- Society for News Design. (2010). Catálogos del concurso anual Best of News Design. EUA: Rockport.
- Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-Universidad Autónoma Metropolitana.
- Vilches, L. (1997). Teoría de la imagen periodística, Barcelona: Paidós.
- Zapatero, Y. (2008). Diseño editorial: Periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos. Barcelona: Gustavo Gili.

Clazie, I. (2011). Cómo crear un portafolio digital. Barcelona: Gustavo Gili.

Designio-Encuadre. (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Designio.

Designio-Encuadre. (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Editorial Designio

García, J. y Rodríguez, J. (2005). Materiales de producción. Madrid: Aral.

Gatter, M. (2010). Production for Print. United Kindom: Laurence King.

Gatter, M. (2011). Manual de impresión para diseñadores gráficos. Barcelona: Parramón.

Grijelmo, A. (2004). Defensa apasionada del idioma español. España: Punto de Lectura.

Hochuli, J. (2007). El detalle en la tipografía. Letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja. Valencia: Campgràfic.

Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili.

Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (profesor) (x)

Exposición oral (alumno) (x)

Ejercicios dentro de clase (x)

Ejercicios fuera del aula (x)

Discusión en grupo (x)

Diálogos con profesionales invitados (x)

Lecturas recomendadas (x)

Trabajo de investigación (x)

Prácticas de Laboratorio-Taller (x)

Prácticas de campo ()

Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)

Examen final escrito (x)

Trabajos y tareas fuera del aula (x)

Exposición de seminarios por los alumnos ()

Participación en clase (x)

Asistencia (x)

Seminario ()

Otras: Evaluación de proyecto ()

Perfil profesiográfico:

Licenciado o maestro en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño y Comunicación Visual o Artes Visuales, con obra profesional en cartel y/o diseño editorial. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Edición (Diseño de Cartel)

Clave:	Semestre: 5º a 8º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar las bases discursivas, metodológicas y técnicas y del proceso de diseño del cartel para su aplicación en el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación visual.
Objetivos específicos: 1. Estudiar los antecedentes históricos del cartel, así como sus orígenes tecnológicos, culturales y estéticos. 2. Reconocer al cartel como una forma de arte aplicado con funciones sociocomunicativas. 3. Analizar los procesos y métodos básicos de diseño de cartel. 4. Analizar y experimentar con los fundamentos discursivos del cartel como medio de comunicación visual. 5. Identificar los factores tecnológicos actuales que determinan la reproducción del cartel. 6. Integrar los fundamentos y proceso del cartel en el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación visual.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Historia del cartel	3	6
2	El lenguaje del cartel	3	6
3	Fundamentos del diseño de carteles	3	6
4	Especialidades y soportes	3	6
5	Proyecto de cartel	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Historia del cartel 1.1 El cartel en la antigüedad. 1.2 Carteles artísticos. 1.3 Carteles modernos. 1.4 Propaganda y publicidad. 1.5 El cartel en el Siglo XXI.
2	El lenguaje del cartel 2.1 El transeúnte y el idioma popular. 2.3 Elementos figurativos: La función icónica. 2.4 Retórica y producción de sentido: La función narrativa. 2.5 Palabra e imagen.
3	Fundamentos del diseño de carteles 3.1 Proceso y método general del diseño de carteles. 3.1 El formato. 3.1 Lo tipográfico. 3.1 Lo icónico. 3.1 Lo cromático.
4	Especialidades y soportes 4.1 Cartel publicitario. 4.2 Cartel propagandístico. 4.3 Cartel cultural y social. 4.4 Papel, tridimensional-escultórico, valla publicitaria, luminoso o electrográfico.
5	Proyecto de cartel 5.1 Estudio del problema. 5.2 Estrategia de solución. 5.3 Desarrollo. 5.4 Valoración de resultados.

Bibliografía básica:

- Alcacer, J. (1991). El mundo del cartel. Madrid: Granada.
- Anaut, N. (1990). Breve historia de la publicidad. Buenos Aires: Claridad.
- Barnicoat, J. (1995). Los carteles su historia y su lenguaje. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bouza, F. (1981). "El cartel: retórica del sentido común" Revista de Occidente 76, 97-108.
- Bouza, F. (1983). Procedimientos retóricos del cartel. Madrid: Centro de investigaciones sociológicas.
- Contreras, F. y San Nicolás, C. (2001). Diseño gráfico, creatividad y comunicación. Madrid: Blur.
- Enel, F. (1977). El cartel. Lenguaje, funciones, retórica. Valencia: Fernando Torres Editor.
- Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Editorial Designio.
- Gubern, R. (1992). La mirada opulenta. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gubern, R. (1997). Medios icónicos de masas. Madrid: Historia 16.
- Kunst, P. (2006). El cartel y sus miradas. Argentina: Aquatint.
- Moles, A. (1973). El affiche en la sociedad urbana. Buenos Aires: Paidós.
- Ramírez, J. (1988). El cartel, en medios de masas e historia del arte. Madrid: Cátedra.
- Rivers, C. (2007). Poster-art: innovation in poster design. Suiza: RotoVision.
- Sánchez, R. (1997). El cartel de cine: arte y publicidad. España: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Traversa, O. (1997). Cuerpos de papel. Barcelona: Gedisa.

Wilde, J. y Wilde, R. (1991). Visual literacy. A conceptual approach to graphic problem solving. New York: Watson-Guption Publications.

Bibliografía complementaria:

CONACULTA. (2012). Vigésima segunda Bienal del Cartel en México 2012. México: Trama Visual.
 De Quadros J. y Bastos, I. (1999). "El diseño gráfico: de las cavernas a la era digital". Extraída el 6/III/2013 desde <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999fjl/70ita.htm>
 Meggs, P. (2006). Historia del diseño gráfico. México: RM.
 Satue, E. (1988). El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza Forma.
 Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México 100 años 1900-2000. México: Artes de México.
 Tubau, I. (1979). Dibujando carteles. Barcelona: CEAC.
 Vilchis, L. (2010). Historia del diseño gráfico en México, 1910-2010. México: INBA/CONACULTA.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (profesor)	(x)
Exposición oral (alumno)	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Discusión en grupo	(x)
Diálogos con profesionales invitados	(x)
Lecturas recomendadas	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado o maestro en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño y Comunicación Visual o Artes Visuales, con obra profesional en cartel y/o diseño editorial. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de la Letra (Diseño de Fuentes Tipográficas)

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:
Explorar diversas aproximaciones a la letra como herramienta fundamental de la comunicación visual, para fomentar el desarrollo de habilidades en la aplicación de técnicas, procedimientos e instrumentos tanto tradicionales-artesanales, como digitales.

Objetivos específicos:

1. Identificar las posibilidades del diseño de fuentes tipográficas para resolver problemas de diseño y comunicación visual.
2. Analizar y experimentar con los conceptos de forma, proporción, estilo y trazo en tipografía.
3. Analizar y aplicar los principios de compensación óptica, armonía, consistencia y anomalía.
4. Analizar y resolver problemas de espaciado por medio de ajustes a la prosa (tracking) y al pareado o acoplamiento (kerning).
5. Desarrollar en un archivo digital los glifos básicos de una fuente tipográfica para entornos informáticos.
6. Diseñar y desarrollar una fuente tipográfica aplicable a textos en las lenguas hegemónicas europeas.
7. Experimentar con la programación de signos alternativos para la resolución de dificultades tipográficas funcionales y estéticas.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Conceptualización	2	4
2	Dibujo de fuentes tipográficas	2	4
3	Espaciado	3	6
4	Archivos digitales	3	6
5	Ortografía y ortotipografía	3	6
6	Espécimen tipográfico	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Conceptualización</p> <p>1.1 El diseño de fuentes tipográficas como respuesta a problemas de diseño y comunicación visual.</p> <p>1.2 La legibilidad en fuentes tipográficas para texto corrido y en fuentes tipográficas para títulos.</p> <p>1.3 Análisis de fuentes tipográficas destacadas.</p>
2	<p>Dibujo de fuentes tipográficas</p> <p>2.1 La caligrafía como antecedente del diseño de fuentes tipográficas.</p> <p>2.1 Compensaciones ópticas.</p> <p>2.1 Armonía, consistencia y anomalía.</p> <p>2.1 Forma y contraforma.</p> <p>2.1 Dibujo de fuentes tipográficas por medio de parámetros.</p> <p>2.1 Dibujo vectorial aplicado a fuentes tipográficas.</p> <p>2.1 Mayúsculas y minúsculas.</p>
3	<p>Espaciamento</p> <p>3.1 Espacio entre caracteres, palabras y líneas.</p> <p>3.2 Establecimiento de la prosa por medio de caracteres de control.</p> <p>3.3 El pareado o acoplamiento como solución a problemas no atendidos por la prosa.</p>
4	<p>Archivos digitales</p> <p>4.1 Información contenida en una fuente digital.</p> <p>4.2 Ventajas y desventajas de los formatos digitales más comunes.</p> <p>4.2.1 PostScript.</p> <p>4.2.2 TrueType.</p> <p>4.2.3 OpenType.</p> <p>4.3 Generación de archivo, pruebas y comprobación de desempeño en un entorno digital.</p>
5	<p>Ortografía y Ortotipografía</p> <p>5.1 Ampliación de la póliza tipográfica.</p> <p>5.1.1 Diseño de diacríticos.</p> <p>5.1.2 Diseño de puntuación y otros signos complementarios.</p> <p>5.1.3 Problemas de espaciamento relacionados.</p> <p>5.2 Signos alternativos.</p> <p>5.2.1 Carácter versus glifo.</p> <p>5.2.2 Los signos alternativos como solución a dificultades tipográficas.</p> <p>5.2.3 Programación de signos alternativos.</p> <p>5.3 Ampliación del proyecto tipográfico..</p> <p>5.3.1 Cursivas.</p> <p>5.3.2 Negritas.</p> <p>5.3.3 Otras posibilidades de ampliación de un proyecto tipográfico.</p>
6	<p>Espécimen tipográfico</p> <p>6.1 Análisis de especímenes tipográficos.</p> <p>6.2 Generación de espécimen tipográfico.</p>

Bibliografía básica:

Bringhurst, R. (2008). Los elementos del estilo tipográfico. México: Fondo de Cultura Económica.
 Cabarga, L. (2008). Learn Fontlab Fast. A Simplified Guide. Los Ángeles: Iconoclassics.
 Cheng, K. (2006). Diseñar tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.
 De Buen, Jorge (2008). Manual de diseño editorial. España: Trea.
 Frutiger, A. (2007). El libro de la tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.
 Garone Gravier, M. (2009). Breve introducción al estudio de la tipografía en el libro antiguo. Panorama histórico y nociones básicas para su reconocimiento. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Biblioteca Lafragua / Colegio Preparatoriano de Xalapa, Biblioteca Histórica/AMBIFA.
 Garone Gravier, M. (2012). La tipografía en México. Ensayos históricos (siglos XVI-XIX). México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.
 Garone Gravier, M. y Pérez Salas, M.E. (comps.) (2012). Las muestras tipográficas y el estudio de la cultura impresa. México: Ediciones del Ermitaño.
 Henestrosa, C., Scaglione, J. y Meseguer, L. (2012). Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla. Madrid: Tipo E.
 Hochuli, J. (2007). El detalle en la tipografía. Letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja. Valencia: Campgràfic.
 Mediavilla, C. (2005). Caligrafía. Del signo caligráfico a la pintura abstracta. Valencia: Campgràfic.
 Noordzij, G. (2009). El trazo. Teoría de la escritura. Valencia: Campgràfic.
 Smeijers, F. (1996). Counterpunch. Making type in the sixteenth century, designing typefaces now. Londres: Hyphen.

Bibliografía complementaria:

De Jong, W., Purvis, A. y Tholenaar, J. (2009-2010). Type. A Visual History of Typefaces and Graphic Styles. Colonia: Taschen.
 Unger, G. (2009). ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic.
 Unicode Consortium.(n.d.). Estraída el 22/II/2013 desde <http://www.unicode.org>.
 Villafranca, J. (2012). Carácter latino. 30 tipos con muchas fuentes. Barcelona: Index Book.
 Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (profesor)	(x)
Exposición oral (alumno)	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Discusión en grupo	(x)
Diálogos con profesionales invitados	(x)
Lecturas recomendadas	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado o maestro en Diseño Tipográfico, Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o Diseño y Comunicación Visual, con obra profesional en tipografía y diseño editorial. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Dimensionalidad e Intervención Espacial

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Estudiar y profundizar en los conceptos de escala y dimensión, y apropiación y estudio del espacio con el fin de elaborar propuestas aplicables en la vía pública y fomentar una comprensión de estos espacios como una especialidad vinculada con los estudios urbanos, los de la megalópolis y la comunicación visual aplicada a entornos.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar y aplicar el concepto de dimensión en el estudio del entorno para la comprensión de las relaciones espaciales del individuo. 2. Profundizar en el estudio del espacio saturado y sintético. 3. Identificar las alternativas y las limitantes de los procesos de diseño para las aplicaciones en las megalópolis. 4. Generar proyectos de intervención urbana acorde con las necesidades de comunicación visual de entornos específicos. 5. Utilizar los estudios ergonómicos para proponer escalas y objetos capaces de intervenir en un proceso de diseño aplicables en el espacio público

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Estudios urbanos y ergonómicos	3	6
2	Dimensionalidad: entorno y contorno	3	6
3	El espacio como motivo de estudio	3	6
4	Intervención y apropiación	3	6
5	Procesos de diseño, comunicación visual y megaurbes	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Estudios urbanos y ergonómicos 1.1 Estudios urbanos contemporáneos. 1.2 De la ciudad tradicional a la megalópolis. 1.3 Ergonomía para la ciudad actual. 1.4 Las ciudades a futuro. 1.5 De las dimensiones para las megaurbes. 1.6 Identidad, señalización y significación de los espacios públicos.
2	Dimensionalidad, entorno y contorno 2.1 De la escala a la dimensión. 2.2 El entorno, la periferia y las resistencias culturales. 2.3 Estudios de aplicabilidad en las ciudades. 2.4 Composición y lenguajes de las zonas periféricas urbanas. 2.5 Lenguajes visuales híbridos y estrategias comunicacionales.
3	El espacio como motivo de estudio 3.1 Antecedentes y utilización. 3.2 Área, dimensión, espacio y sus negaciones. 3.3 De la perspectiva como acto de comprensión del entorno. 3.4 Espacios activo y sintético. 3.5 Espacialidad contemporánea.
4	Intervención y apropiación 4.1 Apropiación e imposición en el entorno. 4.2 Mobiliario urbano, comunicación visual e intervención. 4.3 Contaminación visual y la comunicación visual. 4.4 Modalidades para la intervención. 4.4.1 Visual. 4.4.2 Sonora y auditiva. 4.4.3 Interactiva. 4.4.5 Conectividad virtual. 4.4.6 Performática y arte-diseño en la vía pública.
5	Procesos de diseño, comunicación visual y megaurbes 5.1 Ergonomía, escala y ciudad . 5.2 Procesos de diseño y aplicación en el espacio urbano. 5.3 La comunicación visual en el entorno urbano. 5.4 Herramientas de verificación de los procesos comunicacionales urbanos. 5.5 Diseño y prospectiva para las megaciudades.

Bibliografía básica:

- A Walter, B. (1976). El arte en la época de su reproductibilidad técnica, en discursos interrumpidos. Madrid: Taurus.
- Félix, D. (2001). Arte público y espacio político. Madrid: Akal.
- García, N. (2004). Reabrir espacios públicos: Políticas culturales y ciudadanía. México: UAM-I/Plaza y Valdés.
- García, N. (2005). La antropología urbana en México. México: Conaculta/UNAM/FCE.
- Krieger, P. (2006). Megalópolis. La modernización de la ciudad de México en el siglo XX. México: UNAM-IIE/Instituto Goethe-Inter Naciones.
- Krieger, P. (2006). Paisajes urbanos: imagen y memoria. México: UNAM-IIE.

Matzner, F. (2004). Public Art. A reader. Alemania: Hatje Cantz.
 Méndez, A. (2006). Estudios urbanos contemporáneos. México: UNAM-IIE-Porrúa.
 Mitchell, W. (2009). Teoría de la imagen. Madrid: Akal.
 Sánchez, A. (2003). La intervención artística en la ciudad de México. México: Conaculta/Programa Nacional de Educación/Instituto de Cultura de Morelos.
 Sierra, M. (2011). Un análisis iconográfico del mural Retrato de la Burguesía (1939-1940) de David Alfaro Siqueiros. México: CUIH.
 Wallis, B. (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación. Madrid: Akal.

Bibliografía complementaria:

Felix, D. (2001). Arte público y espacio político. Madrid: Akal.
 García, N. (2004). Reabrir espacios públicos: Políticas culturales y ciudadanía. México: UAM-I/Plaza y Valdés.
 García, N. (2005). La antropología urbana en México. México: Conaculta/UNAM/FCE.
 Krieger, P. (2006). Megalópolis. La modernización de la ciudad de México en el siglo XX. México: UNAM-IIE/Instituto Goethe-Inter Naciones.
 Krieger, P. (2006). Paisajes urbanos: imagen y memoria. México: UNAM-IIE.
 Matzner, F. (2004). Public Art. A reader. Alemania: Hatje Cantz.
 Méndez, A. (2006). Estudios urbanos contemporáneos. México: UNAM-IIE-Porrúa.
 Mitchell, W. (2009). Teoría de la imagen. Madrid: Akal.
 Sánchez, A. (2003). La intervención artística en la ciudad de México. México: Conaculta/Programa Nacional de Educación/Instituto de Cultura de Morelos.
 Sierra, M. (2011). Un análisis iconográfico del mural Retrato de la Burguesía (1939-1940) de David Alfaro Siqueiros. México: CUIH.
 Wallis, B. (2001). Arte después de la modernidad, nuevos planteamientos en torno a la representación. Madrid: Akal.
 Walter, B. (1976). El arte en la época de su reproductibilidad técnica, en discursos interrumpidos. Madrid: Taurus.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula (x)
 Seminarios ()
 Lecturas obligatorias (x)
 Trabajo de investigación (x)
 Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)
 Prácticas de campo (x)
 Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)
 Examen final escrito (x)
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos (x)
 Participación en clase (x)
 Asistencia (x)
 Seminario ()
 Otras: Evaluación de proyecto (x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Diseño y Sustentabilidad

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar los fundamentos de la sustentabilidad y sus estrategias así como metodologías alternativas que integran la visión sistémica de un proyecto para integrarlos en los procesos de Diseño y Comunicación Visual que fomenten la innovación social y tecnológica enfocada a la sustentabilidad.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar e identificar los elementos y valores esenciales de la Sustentabilidad. 2. Estudiar la relación que existe entre la Sustentabilidad y el Diseño, así como su evolución histórica en la construcción de un campo nuevo de conocimiento. 3. Identificar los efectos culturales, ambientales y económicos que el Diseño y la Sustentabilidad originan a través de los procesos de producción y consumo de objetos de diseño. 4. Analizar las características esenciales de la Innovación para la sustentabilidad. 5. Explorar metodologías alternativas para la producción de objetos de diseño para la sustentabilidad. 6. Identificar que es la visión sistémica del proyecto en el ámbito del diseño. 7. Estudiar la evolución hacia los Sistemas de Innovación para la Sustentabilidad como una forma alternativa de ofrecer soluciones a problemáticas de diseño. 8. Reconocer las características de la Innovación basadas en la creación de Sistemas Producto-Servicio.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Sustentabilidad y diseño	3	6
2	Impacto de la sustentabilidad en el diseño	3	6
3	Procesos de trabajo para el diseño sustentable	3	6
4	Innovación para la sustentabilidad	3	6
5	Sistemas de innovación para la sustentabilidad	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Sustentabilidad y diseño 1.1 Conceptos básicos de la sustentabilidad. 1.1.1 Antecedentes y definiciones. 1.2 Relación entre la Sustentabilidad y el diseño. 1.2.1 Antecedentes históricos. 1.2.2 Construcción de un campo nuevo de conocimiento (conceptos y metodologías). 1.2.3 Diseño para la Sustentabilidad (conceptualización y características).
2	Impacto de la sustentabilidad en el diseño 2.1 Impacto de los factores de producción y consumo de los objetos de diseño. 2.1.1 Análisis del contexto social. 2.1.2 Análisis del contexto ambiental. 2.1.3 Análisis del contexto económico.
3	Procesos de trabajo para el diseño sustentable 3.1 Características de los proyectos de diseño sustentables. 3.1.1 Conceptualización y producción (materiales y procesos). 3.2 Herramientas metodológicas (ciclo de vida y desmaterialización).
4	Innovación para la Sustentabilidad 4.1 Relación de la Innovación con el diseño y la sustentabilidad. 4.2 Análisis de casos. 4.3 Metodologías alternativas. 4.3.1 Conceptualización alternativa de productos de diseño. 4.3.2 Características principales y objetivos. 4.3.3 Ecodiseño. 4.3.4 Biomimética. 4.3.5 Diseño emocional.
5	Sistemas de innovación para la sustentabilidad 5.1 Características de la visión sistémica en diseño. 5.2 Definición de los Sistemas de Innovación para la Sustentabilidad. 5.2.1 Descripción de los Sistemas Producto-Servicio. 5.2.2 Soluciones sustentables.

Bibliografía básica:

- Felix, D. (2001). Arte público y espacio político. Madrid: Akal.
- García, N. (2005). La antropología urbana en México. México: Conaculta/UNAM/FCE.
- Krieger, P. (2006). Megalópolis. La modernización de la ciudad de México en el siglo XX. México: UNAM-IIE/Instituto Goethe-Inter Naciones.
- Matzner, F. (2004). Public Art. A reader. Alemania: Hatje Cantz.
- Méndez, A. (2006). Estudios urbanos contemporáneos. México: UNAM-IIE-Porrúa.
- Sánchez, A. (2003). La intervención artística en la ciudad de México. México: Conaculta/Programa Nacional de Educación/Instituto de Cultura de Morelos.
- Sierra, M. (2011). Un análisis iconográfico del mural Retrato de la Burguesía (1939-1940) de David Alfaro Siqueiros. México: CUIH.
- Wallis, B. (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación. Madrid: Akal.
- Walter, B. (1976). El arte en la época de su reproductibilidad técnica, en discursos interrumpidos. Madrid: Taurus.

Bibliografía complementaria: García, N. (2004). Reabrir espacios públicos: Políticas culturales y ciudadanía. México: UAM-I/Plaza y Valdés. Matzner, F. (2004). Public Art. A reader. Alemania: Hatje Cantz. Méndez, A. (2006). Estudios urbanos contemporáneos. México: UNAM-IIE-Porrúa. Mitchell, W. (2009). Teoría de la imagen. Madrid: Akal. Sánchez, A. (2003). La intervención artística en la ciudad de México. México: Conaculta/Programa Nacional de Educación/Instituto de Cultura de Morelos.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyecto (x)
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesigráfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Display, Escaparate y Stand

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar los fundamentos teóricos y conceptuales del diseño bi y tridimensional así como de los elementos de comunicación visual para la promoción comercial con la finalidad de aplicarlos en propuestas de diseño en display, escaparate y stand.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los antecedentes generales del diseño aplicado al display, al escaparate y al stand así como los métodos que intervienen en su configuración y producción. 2. Analizar las características que prevalecen en el display y la publicidad, la técnica de marketing, la promoción y la propuesta PRIC. 3. Clasificar e identificar los tipos, cualidades y propiedades del display el escaparate y el stand así como los materiales para su impresión y reproducción. 4. Analizar los procesos de estructuración, armado y aplicación del display, el escaparate y el stand. 5. Diseñar y desarrollar una investigación para sustentar las aplicaciones en proyectos de diseño. 6. Aplicar las técnicas FODA y AIDCA y PRIC así como la comprensión del MKT y Publicidad. 7. Aplicar las técnicas y fundamentos del diseño bi y tridimensional en el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación visual.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño de Display	4	8
2	Diseño de Escaparate	4	8
3	Diseño de Stand	4	8
4	Diseño gráfico aplicado	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Diseño de Display</p> <p>1.1 Display, Material POP / PLV Definiciones y características generales</p> <p>1.1.1 Antecedentes históricos.</p> <p>1.1.2 Características de denominación.</p> <p>1.1.3 El display y la interdisciplinariedad.</p> <p>1.2 Producción en diseño gráfico y estructural aplicado al display.</p> <p>1.2.1 Objetivos del display.</p> <p>1.2.2 Variables externas.</p> <p>1.3 Clasificación del display.</p> <p>1.3.1 Tipos de exhibidores.</p> <p>1.3.2 Precedentes al diseño de un display.</p> <p>1.3.3 Otros tipos de material pop.</p> <p>1.4 Diseño de estructuras y funcionamiento del display.</p> <p>1.4.1 Funciones del exhibidor.</p> <p>1.4.2 Factores delimitantes.</p> <p>1.4.1 Principios básicos para el buen funcionamiento.</p> <p>1.4.4 Principios de la composición espacial.</p> <p>1.4.5 Estructuras.</p> <p>1.5 Elementos predeterminados.</p> <p>1.5.1 Troquelado y hendido.</p> <p>1.5.2 Suaje y suajado.</p> <p>1.5.3 Troquel.</p> <p>1.5.4 Candados.</p> <p>1.6 Método del diseño aplicado al display.</p> <p>1.6.1 Proceso de identificación.</p> <p>1.6.2 Proceso de investigación.</p> <p>1.6.3 Proceso de proyección.</p> <p>1.6.4 Proceso de evaluación.</p> <p>1.6.5 Auditoría</p> <p>1.6.7 Validación.</p> <p>1.6.8 Matriz heurística.</p> <p>1.6.9 Proceso de elaboración.</p>
2	<p>Diseño de Escaparate</p> <p>2.1 Definición, objetivos y características.</p> <p>2.1.1 Funciones y alcances del escaparate.</p> <p>2.1.2 Merchandising y animación.</p> <p>2.2 Requisitos de comunicación y estética del escaparate</p> <p>2.2.1 Objetivos de diseño.</p> <p>2.2.2 Variables externas.</p> <p>2.3 Clasificación del escaparate</p> <p>2.3.1 Situación, configuración y materiales.</p> <p>2.3.2 Normatividad.</p> <p>2.4 Conceptualización y visualización del escaparate</p> <p>2.4.1 Características y propiedades del espacio.</p> <p>2.5 El escaparate como medio de comunicación entre la tienda y el cliente</p> <p>2.5.1 Presentación por categorías en tiempo.</p> <p>2.6 El escaparate y su perspectiva, (trazos y distribución)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 2.6.1 Planeación. 2.6.2 Diseño espacial. 2.6.3 La perspectiva. 2.6.4 El alzado. 2.6.5 Presentación dibujística. 2.7 El escaparate y la maqueta 3D. <ul style="list-style-type: none"> 2.7.1 Producción de la maqueta tridimensional.
3	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de Stand 3.1 Definiciones. 3.2 Objetivo básico. 3.3 El espacio físico real. <ul style="list-style-type: none"> 3.3.1 Vista superior. 3.3.2 Vista de planta. 3.3.3 Vista frontal. 3.3.4 Vistas laterales. 3.3.5 Vista posterior. 3.4 Show rooms, corners. <ul style="list-style-type: none"> 3.4.1 Perspectivas. 3.4.2 Escalas. 3.4.3 Maquetas. 3.5 Zonas referenciadas. <ul style="list-style-type: none"> 3.5.1 Mostrador. 3.5.2 Zona de flujo y tráfico. 3.5.3 Zona reservada. 3.5.4 Almacén. 3.5.5 Zona de proyección. 3.5.6 Altillo.
4	<ul style="list-style-type: none"> Diseño gráfico aplicado 4.1 Marca, logotipo, identidad visual. 4.2 El briefing. 4.3 Mantenimiento ornamental. 4.4 Decoración y estructura. <ul style="list-style-type: none"> 4.4.1 Pantallas. 4.4.2 Cajas de luz. 4.4.3 Totems. 4.4.4 Carteles luminosos. 4.4.5 Elementos móviles. 4.4.6 Mobiliario. 4.5 Iluminación.

Bibliografía básica:

- Alonso, B. (2003). Animación del punto de venta. Madrid: Editex.
- Baestos, I. (2006). Merchandising y animación de un punto de venta. Argentina: Ideaspropias.
- Bort, A. (2004). Merchandising: Como mejorar la imagen de un establecimiento. Madrid: ESIC.
- Bou, L. (2008). This is visual merchandising. Italia: Instituto Monsa de ediciones.
- Cabello, R. (2004). Diseño de un display promocional con cartón. Tesis lic. UNAM
- Cabezas, C. (2004). Técnicas de diseño de escaparates. España: Vigo.
- Dernie, J. (2006). Espacios de exposición. España: Blume.
- Günter, K. (2008). Ready to use display packaging. USA: Index book.
- Klepner, O. (1995) .Manual de publicidad. EEUU: Prentice Hall hispanoamericana.

<p>Krawrl, J. (2010). Arquitectura y diseño de stands. México: Trillas.</p> <p>Lobato, F. (2005). Marketing en el punto de venta. España: Thomson Paraninfo.</p> <p>Marroquín, E. (2010). Entre pasillos y escaparates. México: Instituto mexicano de doctrina.</p> <p>Morgan, T. (2010). Escaparates e interiores comerciales. España: Gustavo Gili.</p> <p>Morgan, T. (2010). Window display new visual merchandising. USA: Laurence King.</p> <p>Morgan, T. (2011). Visual Merchandising. England: Laurence King publishers.</p> <p>Palomares, R. (2001). Merchandising, Como vender más en espacios comerciales. Barcelona: Gestión.</p> <p>Palomares, R. (2009). Merchandising, Teoria, practica y estrategia. Madrid: ESIC.</p> <p>Reséndiz, J. (2010). La escultura en papel como diseño alternativo. México: Autónoma.</p> <p>Segarra, T. (2011). Desde el otro lado del escaparate. España: Espasa.</p> <p>Soto, P. (2002). Diseño de escaparate. México: Oceano.</p> <p>Swan, A. (1990). Diseño y Marketing. Madrid: Gustavo Gili.</p> <p>VanRoojen, P. (2002). Folding patterns for display & publicity. USA: Pepin Press.</p> <p>Zomora, F. (2010). Diseño de Stands, low cost. México: Prentice Hall.</p>																																					
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Broto, C. (2010). Diseño de exposiciones. England: Linys Structure.</p> <p>Cabello, B. (2004). Tesis lic. Diseño de un display promocional con cartón. México: UNAM.</p> <p>Fernandez, A. (2010). Diseño de exposiciones, concepto, instalación y montaje. México: Alianza editorial.</p> <p>Morgan, T. (2006). Diseño de escaparates. Madrid: Instituto Monsa de ediciones.</p> <p>Palm, L. (2011). Diseño de exposiciones para locker. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>Palomares, R. (2000). Merchandising. Como vender más en establecimientos comerciales. Barcelona: Gestión.</p> <p>Reséndiz, A. (1998). Tesis de Maestría, Diseño Gráfico aplicado a envases plegadizos con fines didácticos demostrativos. México: ENAP/UNAM.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>()</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	(x)	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	(x)	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	(x)																																				
Seminarios	()																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	(x)																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()																																				
Prácticas de campo	()																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)																																				
Exámenes parciales	(x)																																				
Examen final escrito	(x)																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	(x)																																				
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>																																					



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Ergonomía, Diseño Aplicado y Experimental

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar y emplear procesos de medición ergonómica aplicada al diseño en la comunicación visual para desarrollar proyectos situados y dirigidos al entorno en los cuales se evalúe la fase experimental producto del sistema de investigación-producción y se propongan objetos que desarrollen las variables propias del sistema.

Objetivos específicos:

1. Estudiar y contrastar las vertientes de la ergonomía contemporánea para su aplicación visual, digital y virtual, industrial y en el entorno.
2. Utilizar los conceptos ergonómicos para medir su incidencia en los objetos de diseño aplicado a condiciones específicas de uso en concordancia con los argumentos de la comunicación visual.
3. Indagar y señalar los casos en donde las estrategias de producción y los estudios ergonómicos son sometidos en los procesos de diseño.
4. Distinguir los procesos disciplinarios que se conjugan para desarrollar productos de diseño aplicables a los espacios públicos.
5. Aplicar los fundamentos de la ergonomía y del diseño de estructuras bi y tridimensionales en propuestas para el uso de objetos diseñados.
6. Investigar sobre materiales de nueva creación para su aplicación en experimentaciones situadas con objetos y procedimientos del diseño enfocados al desarrollo de procesos y objetos de frontera.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Ergonomía y diseño aplicado	2	4
2	Del proceso de investigación-producción y los procesos de diseño y experimentación situada	2	4
3	Comunicación visual, diseño y condicionantes ergonómicas	3	6
4	Diseño, disciplinariedad y experimentación	3	6
5	Aplicaciones dimensionales con procesos tradicionales de construcción orgánica	3	6
6	Objetos de frontera, materiales de nueva creación y experimentación	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Ergonomía y diseño aplicado 1.1 De la percepción al diseño. 1.2 Percepción y planos de evaluación visual. 1.3 Procedimientos para medir la incidencia de los objetos: visuales, físicos, virtuales. 1.4 La aplicación de resultados en los procedimientos del diseño. 1.5 Cultura y perfeccionamiento material.
2	Del proceso de investigación-producción y los procesos de diseño y experimentación situada 2.1 La investigación como proceso del diseño. 2.2 La producción inducida con resultados verificables. 2.3 Diseño experimental y necesidad objetual y de comunicación. 2.4 Ubicación de procesos de diseño y la experimentación dirigida.
3	Comunicación visual, diseño y condicionantes ergonómicas 3.1 Métodos de diseño, comunicación y variables ergonómicas. 3.2 Verificación de las necesidades de ajuste de prototipos de diseño. 3.3 Variabilidad poblacional y diseño aplicado. 3.4 Constante verificables de lectura en el diseño de objetos.
4	Diseño, disciplinariedad y experimentación 4.1 Diseño gráfico, diseño industrial, ingeniería. 4.2 Áreas de acción y aplicación. 4.3 Resignificación ambiental y diseño. 4.4 Soportes gráficos bi y tridimensionales. 4.5 Metodología, procesos bi y tridimensionales. 4.6 Medios de preproducción producción y acabados 4.5 Estudios de caso (definición de soporte a diseñar).
5	Aplicaciones dimensionales con procesos tradicionales de construcción orgánica 5.1 La ingeniería con papel. 5.1.1 La Arquitectura en Origami. 5.1.2 Escultura e ilustración tridimensional en papel. 5.1.3 Ingeniería en papel (Pop up), Paper Toy. 5.2 Procesos no convencionales y experimentales dimensionales.

6	<p>Objetos de frontera, materiales de nueva creación y experimentación</p> <p>6.1 Materiales básicos del diseño</p> <p>6.1.1 Propiedades industriales.</p> <p>6.1.2 Propiedades de reciclamiento.</p> <p>6.1.3 Aplicaciones en el diseño.</p> <p>6.2 Prospectiva y aplicación de materiales de nueva creación.</p> <p>6.2.1 Papeles.</p> <p>6.2.2 Plásticos.</p> <p>6.2.3 Híbridos.</p> <p>6.2.4 Metales.</p> <p>6.3 Hacia un diseño sustentable y amigable ambientalmente.</p>

Bibliografía básica:

Arnheim, R. (1994). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. España: Alianza.

Flores, C. (2001). Ergonomía para el diseño. México: Designio.

Flores, C. (2007). Diseño y usuario: aplicaciones de la ergonomía. México: Designio.

García, N. (2005). La antropología urbana en México. México: Conaculta/UNAM/FCE.

Guzmán, X. (2004). Carlos Leduc. Vida y obra. México: UNAM-Facultad de Arquitectura.

Maderuelo, J. (2008). La idea de espacio de la arquitectura y el arte contemporáneo, 1960-1989. Madrid: Akal.

Mitchell, W. (2009). Teoría de la imagen. Madrid: Akal.

Moles, A. (1999). La imagen: comunicación funcional. México: Trillas.

Noble, I. y Russell B. (2000). Maquetas inusuales. España: Indexbook.

Prado León, L. y Ávila, R. (2009). Percepción visual. México: Universidad de Guadalajara.

Bibliografía complementaria:

Carter, D. (2007). 600 puntos negros. Madrid: Combel.

Mason, D. (2008). Materiales y procesos de impresión. Madrid: Gustavo Gili.

Press, M. y Cooper, R. (2009). El diseño como experiencia. Madrid: Gustavo Gili.

Salinas, Ó. (2009). Historia del diseño industrial. México: Trillas.

Wildbur, P. y Burke, M. (1998). Infográfica. México: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)

Exposición audiovisual (x)

Ejercicios dentro de clase (x)

Ejercicios fuera del aula (x)

Seminarios ()

Lecturas obligatorias (x)

Trabajo de investigación (x)

Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)

Prácticas de campo (x)

Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)

Examen final escrito (x)

Trabajos y tareas fuera del aula (x)

Exposición de seminarios por los alumnos ()

Participación en clase (x)

Asistencia (x)

Seminario (x)

Otras: Evaluación de proyecto (x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado o maestro en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, Diseño Industrial, Arquitectura y Artes Visuales con experiencia docente



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Identidad y Significación Global

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar, reflexionar y aplicar los conceptos teóricos y conceptuales en torno al símbolo, la señal, los significantes globales y los códigos de identificación, orientación, prevención y restricción, así como las estrategias de diseño y difusión en entornos locales e internacionales, para determinar posibilidades de aplicación en las señalética urbanas y en los códigos de identificación internacionales.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar e identificar los conceptos de símbolo, identidad y globalidad. 2. Determinar los elementos comunes y de intervención en las marcas y las identidades nacionales y globales. 3. Analizar y determinar estrategias de desarrollo e intervención en identidad, industria y libre mercado a nivel cultural, nacional e internacional. 4. Identificar y experimentar con estrategias de equivalencias e irrupción en circuitos comunicacionales de identidades nacionales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Símbolos, identidades y globalidad	3	6
2	De las marcas a las identidades nacionales y globales	3	6
3	Identidad, industria y libre mercado	3	6
4	Identidades sociales, culturales y nacionales	3	6
5	Equivalencias e irrupción en los circuitos comunicacionales de las identidades nacionales	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Símbolos, identidades y globalidad 1.1 Antecedentes de la simbolización. 1.2 Identidades sociales y comerciales. 1.3 Globalidad e identidad nacional. 1.3.1 Identidades sociales y grupales. 1.3.2 Estudios de casos.
2	De las marcas a las identidades nacionales y globales 2.1 Marcas e identidades: conceptos. 2.2 De la tradición diseñística al concepto de comunicación global. 2.3 Identidades locales, nacionales y mundiales. 2.4 Diseño total y global.
3	Identidad, industria y libre mercado 3.1 Industria y megaproducción. 3.2 Industria global y local. 3.3 Pequeñas industrias y procesos globales. 3.4 Identidad y marca: procesos de globalización. 3.5 Distinción y diferencia conceptos en la marca.
4	Identidades sociales, culturales y nacionales 4.1 Identidad y cultura visual. 4.2 Las culturas híbridas y las marcas periféricas. 4.3 Marcas locales y mercados nacionales. 4.4 Apropiación de marcas y mixturas identitarias.
5	Equivalencias e irrupción en los circuitos comunicacionales de las identidades nacionales 5.1 Identidad nacional y marca país. 5.2 Ranking de identidades comerciales y distribución de productos. 5.3 Identificación para el consumo y error de identidad. 5.4 Hacia las marcas globales y homogenización identitaria comunicacional.

Bibliografía básica:

Almudena, H. (2002). *Arqueología de la identidad*. Madrid: Akal.

Bonsiepe, G. (1982). *El diseño de la periferia*. México: Gustavo Gili.

Brea, J. (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.

Chávez, N. (1998). *Imagen corporativa*. México: Gustavo Gili.

Cobeira, D. y Expósito, M. (2005). *Arte: la imaginación política radical*. Madrid: Asociación Cultural Brumaria.

Delcourt, L. et al. (2008). *Explosión urbana y globalización*. Madrid: Popular.

Giannetti, C. (2002). *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot.

González, J. et al. (2007). *Cibercultura e iniciación en la investigación*. México: Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades.

Moles, A. (1999). *La imagen: comunicación funcional*. México: Trillas.

Ritzer, G. (2006). *La globalización de la nada*. Madrid: Popular.

Bibliografía complementaria:

Acha, J. (1996). Aproximaciones a la identidad latinoamericana. México: FAD-UAEM/ENAP-UNAM.
 Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Trillas.
 Bastide, R. (2006). Arte y sociedad. México: Fondo de Cultura Económica.
 Fishel, C. (2000). Rediseño de imagen corporativa. México: Gustavo Gil.
 Friedman, Y. (1977). Utopías realizables. Barcelona: Gustavo Gili.
 Castello, E. (2008). Identidades mediáticas: introducción a las teorías, métodos y casos. Barcelona: UOC.
 Girard, G. (2011). Bauhaus. New York: Assouling.
 Reena, J. y Tribe, M. (2010). Arte y nuevas tecnologías. España: Taschen.
 Brea, J. (2000). Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia. Extraída el 8 marzo de 2013 desde <http://www.acccpar.org/numero5/imagen.htm>
 Kuspit, D. (2006). El fin del arte. Madrid: Akal.
 Tudela, F. (1985). Conocimiento y diseño. México: UAM-X.
 Wallis, B. (2001). Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación. Madrid: Akal.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:

Licenciado o maestro en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, Diseño Industrial, Arquitectura y Artes Visuales con experiencia docente



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Arte y Producción para Videojuegos

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar los fundamentos teórico-conceptuales del arte y la animación aplicados a los videojuegos con la finalidad de fomentar el desarrollo de habilidades para la justificación, diseño y desarrollo del contenido visual de un videojuego.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar e identificar los fundamentos para la construcción visual de un videojuego a partir de la interpretación de un guion. 2. Analizar y aplicar los principios del diseño de producción de personajes y escenarios para videojuegos. 3. Explorar y experimentar con programas de creación y manejo digital de imágenes. 4. Desarrollar un proceso creativo para conceptualizar y producir gráficos aplicados a la programación de videojuegos. 5. Analizar y aplicar una serie de técnicas y recursos para la animación en videojuegos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Preproducción del arte para videojuegos	3	6
2	Dibujo 2D y 3D para videojuegos	3	6
3	Software 2D y 3D para videojuegos	3	6
4	Análisis y evaluación preliminar	3	6
5	Animación para videojuegos	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Preproducción del arte para videojuegos. 1.1 Guión como punto de partida. 1.2 Análisis del concepto. 1.3 Desarrollo de las primeras propuestas visuales.
2	Dibujo 2D y 3D para videojuegos 2.1 Bitmap. 2.2 Vector. 2.3 Arte 3D 2.4 Bases para el desarrollo de personajes y entornos.
3	Software 2D y 3D para videojuegos 3.1 Gráfica del concepto del video juego. 3.2 Diseño. 3.3 Arte visual y gameplay. 3.4 Desarrollo de personajes y entornos gráficos.
4	Análisis y evaluación preliminar 4.1 Evaluación de conocimientos. 4.2 Evaluación de habilidades. 4.3 Evaluación de actitudes. 4.4 Evaluación de valores. 4.5 Resultado de la gráfica.
5	Animación para videojuegos. 5.1 Procesos de producción en animación tradicional. 5.2 Procesos de producción en animación experimental. 5.3 Procesos de producción en animación digital. 5.4 Procesos de producción en animación Open source. 5.5 Desarrollo del proyecto y producción animada. 5.6 Estudio de la animación híbrida y la producción en las artes y diseño. 5.7 Desarrollo del proyecto y producción animada.

Bibliografía básica:

Amidi, A. (2011). The Art of Pixar: 25th Anniv.: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation. USA: Chronicle Books.

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.

Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.

Beck, J. (2004). Animation Art: from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime and CGI. USA: Harper Design.

Dooley, M. (2008). Teaching Motion Design. USA: Allworth Press.

Krasner, J. (2008). Motion Graphics Design: Applied History and AesthetIC. UK: Focal Press.

Melissinos, C. (2012). The Art of Video Games. USA: Watson Guphill.

Omernick, M. (2012). Creating the Art of the Game. USA: New Riders.

Patmore, C. (2006). Cómo crear personajes fantásticos para comics, videojuegos y novelas gráficas. España: Grupo editorial Norma.

Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.

Rogers, S. (2010). Level Up!: The Guide to Great Video Game Art. USA: John Willey and Sons.

Solarski, C. (2012). Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Age Art Techniques for Winning Video Game Art. USA: Watson Guphill.

Stoneham, B. (2013) "Cómo crear arte fantástico para videojuegos" [En línea]. extraído el 29/02/2013 desde http://www.normaeditorial.com/catalogo.asp?A/2966/0/0/bill_stoneham

Wells, P. (1997). Art & animation. USA: Academy Editions.

Wells, P. (1998). The Fundamentals of Animation. USA: Routledge.

Wells, P. (1998). Understanding Animation. USA: Routledge.

Wells, P. (2007). Basics Animation 01: Scriptwriting. USA: AVA Publishing.

Wells, P., Wells, J. y Hardstaff, D. (2008). Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image. EUA: AVA Publishing.

Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Edgell, S. (2001). The Complete Cartooning Course. USA: Barron's.

Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.

Rob, A. (2007). Cómo dibujar y pintar paisajes y ciudades de fantasía. España: Norma.

Webster, C. (2005). Animation, the Mechanics of motion. UK: Focal Press.

Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	()
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Diseño y Comunicación Visual, artista visual y comunicador visual, productor audiovisual, animador, diseñador de efectos especiales y dirección de arte. con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Dibujo para la Animación

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

<p>Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Objetivo general: Analizar y experimentar con las técnicas, formatos, soportes y fundamentos del dibujo aplicado a la animación para emplearlos en el desarrollo de proyectos</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar y emplear el lenguaje y términos técnicos del dibujo animado. 2. Experimentar con diversos métodos y técnicas para la producción de dibujos animados. 3. Analizar y aplicar técnicas para el diseño y desarrollo de personajes. 4. Practicar con los trazos y las secuencias de gestos faciales y posturas corporales propios de las emociones humanas. 5. Relacionar las secuencias de dibujo con la línea de tiempo de la animación. 6. Analizar y resolver problemas de escorzo propios de los dibujos animados. 7. Estudiar patrones de movimiento de seres vivos y de objetos para aplicarlos en el desarrollo de animaciones.
--

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Estilos de animación	2	4
2	Animación gestual y fragmentación del movimiento	2	4
3	Diseño de personajes	3	6
4	Leyes físicas	3	6
5	Ritmo	3	6
6	Análisis de guión y soluciones	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Estilos de animación 1.1 Animación secuencial. 1.2 Animación con dibujos clave. 1.3 Combinación de estilos.
2	Animación gestual y fragmentación del movimiento 2.1 El trazo gestual animado. 2.2 El timing y el espaciado. 2.3 Dibujos clave (key frames). 2.4 Dibujos intercalados. 2.5 Posición de paso (breakdown).
3	Diseño de personajes 3.1 Análisis físico. 3.2 Análisis psicológico.
4	Leyes físicas 4.1 Aceleración, desaceleración. 4.2 Compresión y expansión. 4.3 Ley centrífuga. 4.4 La perspectiva y el escorzo en la animación. 4.5 El arco en la animación. 4.6 El equilibrio, la presión y el peso. 4.7 La anticipación y la anticipación exagerada (takes). 4.8 Animación secundaria.
5	Ritmo 5.1 Dibujar en el tiempo (en el tiempo y el espacio). 5.2 La importancia de la observación. 5.3 Líneas de efecto de movimiento. 5.4 Siluetas para la legibilidad. 5.5 Dinámica de los pliegues en la ropa.
6	Análisis de guión y soluciones 6.1 Dibujo animado realista. 6.2 Dibujo animado de caricatura. 6.3 Rotoscopía. 6.4 Animáticos.

Bibliografía básica:

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
 Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
 Bibliografía complementaria:
 Cámara, S. (2004). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
 Edgell, S. (2001). The Complete Cartooning Course. USA: Barron's.
 Goldfinger, E. (2004). Animal anatomy for artist. USA: Oxford University Press, Inc.
 Hogarth, B. (1995). Dynamic wrinkles and drapery. USA: Watson-Guption.
 Muybridge, E. (1985). Horses and other animals in motion. USA: Dover Publication.
 Muybridge, E. (2004). The human figure in motion. Inglaterra: Phaidon.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
 Simon, M. (2003). Producing independent 2D character animation. UK: CRC Press.

Webster, C. (2005). Animation: the mechanics of motion. UK: Focal Press.
 Whitaker, H. y Halas, J. (2009). Timing for animation. UK: Focal Press.
 White, T. (2009). How to make animated films. UK: CRC Press.
 Williams, R. (1990). Animators survival kit. London: Faber and Faber.

Bibliografía complementaria:

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
 Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
 Beck, J. (2004). Animation Art: from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime and CGI. USA: Harper Design.
 Dooley, M. (2008). Teaching Motion Design. USA: Allworth Press.
 Krasner, J. (2008). Motion Graphics Design: Applied History and Aesthetics. UK: Focal Press.
 Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, productor audiovisual, animador, diseñador de efectos especiales y dirección de arte con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Producción Audiovisual

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar y experimentar con los principios teóricos y prácticos del lenguaje, la narrativa y el proceso de producción audiovisual para aplicarlos en el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación visual.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar el lenguaje y conceptos implicados en la producción audiovisual. 2. Identificar los elementos básicos necesarios para la producción audiovisual en diversos formatos. 3. Analizar las áreas de conocimiento que influyen en la producción audiovisual. 4. Desarrollar un proyecto de investigación y producción audiovisual vinculado con el trabajo realizado en las asignaturas de las áreas de profundización.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Lenguaje y narrativa audiovisual	5	10
2	Metodología para la producción.	5	10
3	Proyecto audiovisual.	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Lenguaje y narrativa audiovisual</p> <p>1.1 Elementos del mensaje audiovisual.</p> <p>1.2 Relación del sonido respecto de la imagen.</p> <p>1.3 Sinestesia.</p> <p>1.4 Elementos visuales del mensaje audiovisual.</p> <p>1.5 Toma, escena, secuencia y plano secuencial.</p> <p>1.6 Continuidad.</p> <p>1.7 Ejes de acción.</p>
2	<p>Metodología para la producción</p> <p>2.1 Preproducción.</p> <p> 2.1.1 Story line.</p> <p> 2.1.2 Sinopsis.</p> <p> 2.1.3 Guión literario.</p> <p> 2.1.4 Guión técnico.</p> <p> 2.1.5 Story board.</p> <p> 2.1.6 Break down.</p> <p>2.2 Producción.</p> <p> 2.2.1 Casting – Scouting.</p> <p> 2.2.2 Movimientos de cámara.</p> <p> 2.2.3 Espacio filmico y espacio de producción.</p> <p> 2.2.4 Iluminación.</p> <p>2.3 Postproducción.</p> <p> 2.3.1 Diferencias entre edición y montaje.</p> <p> 2.3.2 Sonorización.</p> <p> 2.3.3 Efectos especiales.</p>
3	<p>Proyecto audiovisual</p> <p>3.1 Tratamiento.</p> <p> 3.1.1 Mensaje o concepto.</p> <p> 3.1.2 Público objetivo.</p> <p> 3.1.3 Ritmo</p> <p> 3.1.4 Sinopsis.</p> <p>3.2 Guión Literario.</p> <p>3.3 Guión Técnico</p> <p>3.4 Story Board.</p> <p>3.5 Break Down.</p> <p>3.6 Emplazamiento.</p> <p>3.7 Hoja de llamado.</p> <p>3.8 Producción.</p> <p>3.9 Postproducción.</p>

Bibliografía básica:

Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
 Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
 Beck, J. (2004). Animation Art: from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime and CGI. USA: Harper Design.
 Bigi, D. (2004). Animazione 3D, Storia-Tecniche-Produzione. Milan: Mondadori Informatica.
 Cámara. S. (2010). El Dibujo Animado. Madrid: Parramón.
 Dooley, M. (2008). Teaching Motion Design. USA: Allworth Press.
 Gordon. B. (2005). The Complete Guide to Digital Graphic Design. USA: Thames & Hudson.
 Krasner, J. (2008). Motion Graphics Design: Applied History and Aesthetics. UK: Focal Press.
 Murdock. K. (2008). Anime Studio: The Official Guide. USA: SmithMicro.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
 Roberts. S. (2007). Character animation: 2D Skills for Better 3D. USA: Focal Press.
 Williamson. J. (2011). Character Development in Blender. USA: Cengage.
 Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Chong, A. (2008). Basics Animation 02 Digital Animation. USA: AVA Publishing.
 Edgell, S. (2001). The Complete Cartooning Course. USA: Barron's.
 Ghertner, E. (2010). Layout and Composition for Animation. UK: Focal Press.
 Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.
 Webster, C. (2005). Animation, the Mechanics of motion. UK: Focal Press.
 White, T. (2006). Animation from pencils to pixels. UK: Focal Press.
 Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. London: Faber and Faber.
 Withrow, S. (2004). Secrets of Digital Animation. USA: Rotovision.
 Wyatt, A. (2010). The Complete Digital Animation Course. USA: Barron's.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	()
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, productor audiovisual, animador, diseñador de efectos especiales y dirección de arte con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Producción para Animación

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar el lenguaje y técnicas utilizadas en el proceso de desarrollo y realización de proyectos de animación profesional para el desarrollo de producciones de animación.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar el lenguaje y conceptos implicados en la animación. 2. Identificar los elementos básicos necesarios para la producción de animaciones con diversas técnicas. 3. Analizar las áreas de conocimiento que influyen en la producción de animaciones. 4. Desarrollar un proyecto de animación vinculado con el trabajo realizado en las asignaturas de las áreas de profundización.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Procesos y técnicas para la animación tradicional	3	6
2	Procesos y técnicas para la animación digital	3	6
3	Procesos y técnicas para la animación híbrida	3	6
4	Procesos y técnicas para la animación experimental	3	6
5	Proyecto de animación experimental	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Procesos y técnicas para la animación tradicional 1.1 Requerimientos de producción. 1.2 Desarrollo de corto animado.
2	Procesos y técnicas para la animación digital 2.1 Requerimientos de producción. 2.2 Desarrollo de corto animado.
3	Procesos y técnicas para la animación híbrida 3.1 Requerimientos de producción. 3.2 Desarrollo de corto animado.
4	Procesos y técnicas para la animación experimental 4.1 Requerimientos de producción. 4.2 Desarrollo de corto animado.
5	Proyecto de animación experimental 5.1 Tratamiento. 5.1.1 Mensaje o concepto. 5.1.2 Público objetivo. 5.1.3 Ritmo 5.1.4 Sinopsis. 5.2 Guión 5.3 Story Board. 5.4 Break Down. 5.5 Emplazamiento. 5.6 Hoja de llamado. 5.7 Producción. 5.8 Postproducción.

Bibliografía básica:

- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
- Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
- Beck, J. (2004). Animation Art: from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime and CGI. USA: Harper Design.
- Bigi, D. (2004). Animazione 3D, Storia-Tecniche-Produzione. Milan: Mondadori Informatica.
- Cámara. S. (2010). El Dibujo Animado. Madrid: Parramón.
- Dooley, M. (2008). Teaching Motion Design. USA: Allworth Press.
- Gordon. B. (2005). The Complete Guide to Digital Graphic Design. USA: Thames & Hudson.
- Krasner, J. (2008). Motion Graphics Design: Applied History and Aesthetics. UK: Focal Press.
- Murdock. K. (2008). Anime Studio: The Official Guide. USA: SmithMicro.
- Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
- Roberts. S. (2007). Character animation: 2D Skills for Better 3D. USA: Focal Press.
- Williamson. J. (2011). Character Development in Blender. USA: Cengage.
- Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Chong, A. (2008). Basics Animation 02 Digital Animation. USA: AVA Publishing.
 Edgell, S. (2001). The Complete Cartooning Course. USA: Barron's.
 Ghertner, E. (2010). Layout and Composition for Animation. UK: Focal Press.
 Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.
 Webster, C. (2005). Animation, the Mechanics of motion. UK: Focal Press.
 White, T. (2006). Animation from pencils to pixels. UK: Focal Press.
 Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. London: Faber and Faber.
 Withrow, S. (2004). Secrets of Digital Animation. USA: Rotovision.
 Wyatt, A. (2010). The Complete Digital Animation Course. USA: Barron's.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, productor audiovisual, animador, diseñador de efectos especiales y dirección de arte con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Registro de Imágenes y Sonido en Movimiento

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar las técnicas, formatos soportes, estética y fundamentos teórico-conceptuales del registro de imágenes en movimiento para su aplicación en el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación visual.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Efectuar un análisis histórico de los formatos para la captura de la imagen y el sonido en movimiento. 2. Identificar los equipos actuales y sus características tecnológicas para la captura de imágenes y sonido en movimiento. 3. Analizar y emplear los elementos fundamentales del lenguaje cinematográfico.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Historia de los aparatos cinematográficos	4	8
2	El registro de la imagen en película y en soporte analógico y digital.	4	8
3	El registro del sonido en soporte analógico y digital	4	8
4	Producción en cine, televisión y video.	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Historia de los aparatos cinematográficos 1.1 Cinematografía. 1.2 Televisión. 1.3 Video.
2	El registro de la imagen en película y en soporte analógico y digital. 2.1 La película cinematográfica. 2.2 El soporte magnético. 2.3 El soporte digital. 2.4 Principios de óptica cinematográfica.
3	El registro del sonido en soporte analógico y digital 3.1 Principios del sonido. 3.2 Aparatos de registro sonoro sincrónico. 3.3 Sonido analógico. 3.4 Sonido digital. 3.5 Aplicaciones del sonido en los sistemas de registro de imágenes en movimiento.
4	Producción en cine, televisión y video 4.1 Producción cinematográfica. 4.2 Lenguaje cinematográfico. 4.3 Producción en televisión. 4.4 Lenguaje televisivo. 4.5 Postproducción cinematográfica. 4.6 Postproducción televisiva y de video.

Bibliografía básica:

- AA. VV. (1995). Historia general del cine volumen XII. El cine en la era del audiovisual. Barcelona: Cátedra.
- AA. VV. (1999). Nuevos conceptos de la teoría del cine. Barcelona: Paidós.
- AA.VV. (2010). Guión, bases del cine. España: Parramón.
- Aumont, J. (1992). La Imagen. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. (2004). Las Teorías De Los Cineastas, La Concepción del Cine de los Grandes Directores. Barcelona: Paidós.
- Ayala, J. (2011). La justeza del cine mexicano. México: CUEC-UNAM.
- Beacque, A. (2006). Nuevos Cines, Nueva Crítica: El Cine en la Era de la Globalización. Barcelona: Paidós.
- Bernal, F. (2003). Técnicas de Iluminación en Fotografía y Cinematografía. Barcelona: Omega.
- Cairns, G. (2007). El Arquitecto Detrás de la Cámara: La Visión Espacial del Cine. Madrid: Abada Editores.
- Catalá, J. (2001). La Puesta En Imágenes, Conceptos De Dirección Cinematográfica. Barcelona: Paidós.
- González, A. (2006). Espejos de Luz: Aproximaciones a la Hermenéutica Cinematográfica en Tres Casos. México: Limusa.
- Gubern, R. (1996). Del Bisonte a la Realidad Virtual. Barcelona: Anagrama.
- Gutiérrez, B. (2006). Teoría de la Narración Audiovisual. Madrid: Cátedra.
- Landucci, S. y Villalobos, R. (2006). Las Rutas del Cine Mexicano Contemporáneo. México: Conaculta-Imcine.

Bibliografía complementaria:

- Ayala, J. (1979). La aventura del cine mexicano. México: Era.
- Berger, J. (2000). Modos de ver. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bou, G. y Rius, E. (1999). Ciento once ejercicios de guión y producción multimedia. España: Edición para el master.
- Chion, M. (1993). La audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós.
- Di Marino, B. (2001). Clip- 20 anni di musica in video (1981-2001) Roma: Castelvechi.
- Fraser, P. Teaching music video. Londres, BFI, 2010.
- Frith, S. (1988). Music for Pleasure. New York: Routledge.
- Gálvez, A. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Barcelona: UAB.
- Goodwin, A. (1992). Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Jurgenson, A. y Brunet, S. (1992). La práctica del montaje. Barcelona: Gedisa.
- Mundy, J. (1999). Popular Music on screen: From Hollywood musical to music video. Manchester: Manchester University Press.
- Read, H. (1957). Imagen e idea. La función del arte en el desarrollo de la conciencia humana. México: Fondo de Cultura Económica.
- Reiss, S. y Feineman, N. (2000). Thirty Frames per second: The revolutionary art of the music video. New York: Abrams.
- Robles, X. (2010). La oruga y la mariposa; los géneros dramáticos en el cine. México: CUEC-UNAM.
- Rodríguez, A. (1998). La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona: Paidós.
- Schartz, L. (2007). Making music video: Everything you need to know from the best in the business. USA: Crown Publishing Group.
- Shore, M. (1984). The Rolling Stone Book of Rock Video. New York: Quill.
- Sibilla, G. (1999). Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana. Roma: RAI/Eri.
- Summers, J. (1999). Making and Marketing Music. The Musician's Guide to Financing, Distributing, and Promoting Albums. New York: Allworth.
- Vernallis, C. (2004). Experiencing music video: aestheTIC and cultural context. New York: Columbia University Press.
- Villain, D. (1997). El encuadre cinematográfico. Barcelona: Paidós.
- Viñuela, E. (2009). El videoclip en España (1980-1995). Gesto audiovisual, discurso y mercado. Madrid: Ediciones del ICCMU.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, productor audiovisual, animador, diseñador de efectos especiales y dirección de arte con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Aplicaciones de Dibujo

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

<p>Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Objetivo general: Analizar y experimentar con sistemas de reproducción alternos en el ámbito del dibujo como medio para la producción de piezas visuales con diversas técnicas, materiales y soportes.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los fundamentos teóricos del dibujo y su aplicación en materiales y soportes alternos. 2. Analizar las bases teórico-históricas del grabado y sus diversas manifestaciones. 3. Experimentar con la aplicación del dibujo en el grabado bajo diversos soportes. 4. Analizar las incidencias del dibujo en la técnica del modelado. 5. Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos del modelado y el uso de los materiales propios de esta técnica. 6. Analizar los conceptos formales del color y su aplicación en el ámbito del dibujo.
--

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Dibujo y grabado	5	10
2	Dibujo y modelado	5	10
3	Dibujo y uso del color	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Dibujo y grabado</p> <p>1.1 Fundamentos y procesos del grabado.</p> <p> 1.1.1 Historicidad de la imagen gráfica.</p> <p> 1.1.2 El dibujo y el grabado: estampa, libros, medios editoriales.</p> <p> 1.1.3 Imagen manual.</p> <p> 1.1.4 Imagen digital.</p> <p>1.2 Relación entre el grabado y la imagen gráfica.</p> <p>1.3 Conceptos y procesos gráficos.</p> <p> 1.3.1 Imagen grabada</p> <p> 1.3.2 Imagen estampada.</p> <p> 1.3.3 Conceptos formales: Blanco y negro, negro/blanco, texturas.</p> <p> 1.3.4 Mixturas.</p> <p>1.4 El grabado como opción multimedia y tridimensional.</p> <p>1.5 Mixtura entre el dibujo y lo gráfico.</p> <p>1.6 Influencia del grabado en la línea gráfica para la comunicación visual.</p> <p>1.7 Mezclas de procesos manuales y mecánicos.</p>
2	<p>Dibujo y modelado</p> <p>2.1 El dibujo trasladado a la tercera dimensión.</p> <p>2.2 Materiales para el modelado.</p> <p> 2.2.1 Materiales ligeros.</p> <p> 2.2.2 Materiales pesados.</p> <p> 2.2.3 Características de la masa.</p> <p> 2.2.4 Influencias psicológicas del material sobre el espectador.</p> <p>2.3 Espacio.</p> <p> 2.3.1 Expresión del espacio.</p> <p> 2.3.2 El espacio como elemento particular.</p> <p> 2.3.4 Manejo de perspectivas y generación de percepciones.</p> <p>2.4 Conceptos ligados al dibujo.</p> <p> 2.4.1 Huellas.</p> <p> 2.4.2 Apilar.</p> <p> 2.4.3 Hender/escindir.</p> <p> 2.4.4 Fluir.</p> <p> 2.4.5 Conectar/soportar.</p> <p> 2.4.6 Textura.</p> <p> 2.4.7 Contorno.</p> <p> 2.4.8 Puente entre dos elementos.</p> <p> 2.4.9 Contraste/densidad.</p>
3	<p>Dibujo y uso del color</p> <p>3.1 El color en la comunicación visual.</p> <p>3.2 Matices y mezclas.</p> <p>3.3 Aplicación de la teoría del color en el ámbito del dibujo.</p> <p>3.4 Función estética del color.</p>

Bibliografía básica:

- Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Color*. Barcelona: Parramón.
- Ball, P. (2003). *La invención del color*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bargellini, C. (1986). *Esculturas y retablos del siglo XVII*, en *Historia del Arte Mexicano*. México: Salvat.
- Cámara, S. (2006). *El dibujo animado*. Barcelona, España: Parramón.
- Corrado, M. (1973). *Las Técnicas Artísticas*. Milano: Murcia.
- De la Fuente, B. (1973). *Escultura monumental olmeca*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.
- De la Fuente, B. (1977). *Los hombres de Piedra: Escultura Olmeca*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.
- De la Fuente, B. (1980). *Escultura Huasteca en Piedra*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.
- De la Fuente, B. (2003). *La escultura Olmeca en la escultura prehispánica*. México: CONACULTA.
- Favre, J. (1979). *Color and und et communication*. Zurich: ABC.
- Gage, J. (1993). *Color y cultura*. Madrid: Siruela.
- Garau, A. (1992). *Las armonías del color*. Barcelona: Paidós.
- Gómez Molina, J. (1999). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: Cátedra.
- Gómez Molina, J. J. (1999). *Las Lecciones del Dibujo*. Madrid: Cátedra.
- González J. (2009). *Gramática del dibujo en 100 lecciones*. México: Conaculta.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. México: Gustavo Gili.
- Itten, J. (1992). *El arte del color*. México: Noriega.
- Maquivar, M. (1982). *Escultura y Retablos. Siglos XVI-XVII*, en *Historia del Arte Mexicano*. México: Salvat.
- Moreno Villa, J. (1942). *La Escultura Colonial Mexicana*. México: El Colegio de México.
- Ratner, P. (2009). *Modelado Humano 3D y Animación*. España: Anaya.
- Selz, P. (1989). *La Pintura Expresionista Alemana*. España: Alianza.
- Simon, M. (2009). *Storyboard-Cómo dibujar el movimiento*. España: Omega.
- Tornquist, C. (2008). *Color y luz. Teoría y práctica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Tosto, P. (1958). *La Composición Áurea en las Artes Plásticas*. Buenos Aires: Hachete.
- Toussaint, M. (1990). *Pintura Colonial en México*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM.
- Tovar de Teresa, G. (1992). *Pintura y escultura en la Nueva España (1557-1640)*. México: Grupo azabache.
- Wang, T. C. (1988). *El Dibujo Arquitectónico*. Trillas.
- Westheim, P. (1962). *La cerámica del México antiguo*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM.
- Westheim, P. (1985). *Escultura y cerámica del México antiguo*. México: Era.
- Wittkower, R. (1987). *La escultura: Procesos y Principios*. Madrid: Alianza.
- Wong, W. (2008) *Principios del Diseño en color*. México: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

- Bargellini, C. y Fuentes, E. (1989). *Guía que permite captar lo bello. Yesos y dibujos de la Academia de San Carlos 1778-1916*. México: UNAM, IIE, ENAP.
- Cirici, P. (1980). *Leonardo da Vinci*. Madrid: Alianza.
- Estrada de Gerlero, E. (1982). *La Pintura Mural durante el Virreinato*, en *Historia del Arte Mexicano*. México: Salvat.
- Grabar, A. (1992). *Las vías de la creación en la iconografía cristiana*. Madrid: Alianza.
- Ruiz Gomar, J. (1977). *La escultura académica hasta la consumación de la independencia*, en *Historia del Arte Mexicano*, vol 7. México: Salvat.
- Ruiz Gomar, J. (1977). *Pintura manierista en Nueva España*, en *Historia del Arte Mexicano*. México: Salvat.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Géneros Fotográficos

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar los fundamentos teóricos de diversos géneros fotográficos para aplicarlos en proyectos de diseño con base en diversos medios impresos y soportes gráficos.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar una serie de géneros fotográficos a través de sus aplicaciones. 2. Analizar los procesos de planeación implicados en cada género. 3. Desarrollar un programa de gestión conforme a las necesidades de la toma fotográfica. 4. Establecer proyectos interdisciplinarios con otras áreas para el desarrollo del trabajo fotográfico. 5. Establecer dinámicas de grupo para cumplir con los objetivos de cada proyecto.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Fotografía de paisaje	4	8
2	Fotografía de arquitectura	4	8
3	Fotografía panorámica	4	8
4	Fotografía científica	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Fotografía de paisaje</p> <p>1.1 Paisaje ecológico (ecosistemas).</p> <p>1.2 Paisaje arqueológico.</p> <p>1.3 Paisaje rural.</p> <p>1.4 Paisaje urbano.</p> <p>1.5 Paisaje mixto.</p> <p>1.6 Filtros: Tipos.</p> <p>1.6.1 De protección: uv y skylight.</p> <p>1.6.2 Polarizador: linear y circular.</p> <p>1.6.3 Densidad neutra.</p> <p>1.6.4 Cálidos (warm).</p> <p>1.6.5 Degradados.</p> <p>1.6.6 Cross: 4, 6, 8, puntas.</p> <p>1.6.7 De fantasía y de color.</p>
2	<p>Fotografía de arquitectura</p> <p>2.1 Arquitectura arqueológica.</p> <p>2.2 Arquitectura rural.</p> <p>2.3 Arquitectura urbana.</p> <p>2.4 Arquitectura mixta.</p> <p>2.5 Interiorismo.</p> <p>2.5.1 Tipos de luz continua: incandescente, fluorescente, etc.</p> <p>2.5.2 Temperatura de color y balance de blancos.</p> <p>2.6. Equipo.</p> <p>2.6.1 Lentes de longitud focal fija: angular, normal, telefoto.</p> <p>2.6.2 Lentes con corrección de perspectiva, PC.</p>
3	<p>Fotografía panorámica</p> <p>3.1. Definición, técnica y características.</p> <p>3.2 Panorámica de grupos.</p> <p>3.2. Panorámica de paisaje.</p> <p>3.3. Panorámica de arquitectura.</p> <p>3.4. Panorámica de interiores.</p> <p>3.5. Equipo: tripies, cabezas, nivel de burbuja.</p>
4	<p>Fotografía científica</p> <p>4.1. Macro y Microfotografía.</p> <p>4.1.1 Definición, técnica y características.</p> <p>4.2 Fotografía Médica.</p> <p>4.2.1 Definición, técnica y características.</p> <p>4.3 Fotografía Forense.</p> <p>4.3.1 Definición, técnica y características.</p> <p>4.4. Fotografía didáctica.</p> <p>4.4.1. Definición, técnica y características.</p>

Bibliografía básica:

Camacho R. (2009). Manos arriba. El proceso de enseñanza aprendizaje. México: s/t
 Chevrier J. (2007). La fotografía entre las bellas artes y los medios de comunicación. Mexico: Gustavo Gili.
 Cox, A. (1979). Óptica Fotográfica: un enfoque moderno de la técnica de la definición. España: Ediciones Omega.
 Davis H. (2010). Fotografía de aproximación. España, Anaya Multimedia - Anaya Interactiva.
 De Santos E. (2009). Fotografía digital de exteriores. España: Artual S.L.
 Gardner M. Et. Al. (2005). Manual Básico De La Fotografía Al Aire Libre. España, Desnivel.
 Hope T. (1999). Paisajes, Cómo desarrollar un estilo. España: Omega.
 Iglesias L. (2008). Fotografía de aproximación en la naturaleza. España: Action Press.
 Langford M. Et. Al. (2010). Manual de fotografía de langford. Barcelona: Omega.
 Peterson B. (2009). Los secretos de la fotografía de aproximación. España, Ediciones Tutor.
 Ruiz J. (2008). El fotógrafo en la naturaleza, guía completa para la era digital. España. J De J Editores. Fine Art Editions.
 Schult A. (2012). Architectural Photography. España: Rocky Nook.

Bibliografía complementaria:

Baeza P. (2001). Por Una Función Crítica De La Fotografía De Prensa. Barcelona: Gustavo Gili.
 Galer M. (2005). Fotografía, Arte y Diseño: Una Guía Para La Fotografía Creativa. España: Omega.
 Kinghorn J. (2006). Fotografía Digital Avanda. España: Anaya Multimedia - Anaya Interactiva
 Moholy-Nagy L. (2005). Pintura, Fotografía, Cine y Otros Escritos Sobre Fotografía. España: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Fotografía Híbrida Experimental

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar y experimentar con los fundamentos de diversas técnicas de fotografía híbrida para la creación de imágenes fotográficas cuya expresión estética involucre aplicaciones químicas y electrónicas.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los antecedentes históricos en la manipulación fotográfica. 2. Analizar las posibilidades de la manipulación y experimentación fotográfica para la producción de imagen. 3. Analizar y experimentar con las posibilidades expresivas de las técnicas tradicionales y digitales para el desarrollo de piezas fotográficas. 4. Fomentar el desarrollo de habilidades de selección de técnicas y herramientas adecuadas para la elaboración de proyectos personales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Recorrido por la manipulación fotográfica	4	8
2	Posibilidades fotográficas mixtas experimentales	4	8
3	Elección de técnicas y herramientas	4	8
4	Concepto y preparación del ensayo fotográfico	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Recorrido por la manipulación fotográfica 1.1. Fotografía y arte. 1.2. El discurso de la imagen digital. 1.3. Manipulación a partir de imágenes de diversos respaldos fotoquímicos y electrónicos.
2	Posibilidades fotográficas mixtas experimentales 2.1. Desarrollo y discusión de técnicas. 2.1.1. Entrada, procesamiento y salidas. 2.1.2. Equipo y programas. 2.2. Modelos de impresión en color. 2.2.1. RGB. 2.2.2. CMYK. 2.3. Procesos de impresión en metales.
3	Elección de técnicas y herramientas 3.1. Negativo directo. 3.2. Negativo a partir de sistemas electrónicos. 3.3. Goma bicromatada. 3.4. Cianotipia. 3.5. Papel salado. 3.6. Proceso Van Dyke. 3.7. Infografía. 3.8. Electrografía. 3.9. Holografía.
4	Concepto y preparación del ensayo fotográfico 4.1 Planteamiento del proyecto y análisis del contexto. 4.2 Análisis crítico del proyecto. 4.3 Bocetaje y maquetación del proyecto. 4.4 Búsqueda para la toma fotográfica 4.5 Análisis y administración de recursos (humanos, económicos, etc). 4.6 Desarrollo de la toma. 4.7 Cierre. 4.8 Análisis de resultados

Bibliografía básica:

Ang, T. (2001). La fotografía digital. Guía para la creación y manipulación de imágenes. México: Blume.
 Debroise, O. (2005). Fuga mexicana un recorrido por la fotografía en México. Barcelona: Gustavo Gili.
 Fontcuberta, J. (2003). Estética fotográfica. Barcelona: Gustavo Gili.
 Freeman, M. (1993). Guía completa de fotografía. Barcelona: Leopold Blume.
 Freeman, M. (2003). Guía completa de fotografía digital. México: Ramón Llaca/Blume.
 Freund, G. (1999). La fotografía como documento social. Barcelona: Gustavo Gili.
 Guasco, I. (2008). El gran libro de la fotografía digital, guía teórica y práctica. Argentina: Colección Manuales.
 Hedgecoe, J. (1985). Manual de técnicas especiales. España: Daimon.
 Hedgecoe, J. (2001). El arte de la fotografía en color. Barcelona: Leopold Blume.
 Jurado, C. (1991). El arte de la aprehensión de las imágenes y el unicornio. México: UNAM.
 Langford, M. (1993). Enciclopedia completa de la fotografía. España: Blume.
 Langford, M. (1993). Manual de laboratorio fotográfico. España: Blume.

<p>Newhall, B. (2002). Historia de la Fotografía. Barcelona: Gustavo Gili. Scraff, A. (1988). Arte y fotografía. Madrid: Alianza forma. Sougez, M. (2000). Historia general de la fotografía. España: Ediciones Cátedra. Steltzer, O. (1981). Arte y fotografía. Barcelona: Gustavo Gili. Tausk, P. (1990). Historia de la fotografía en el siglo XX. Barcelona: Gustavo Gili.</p>																																					
<p>Bibliografía complementaria: AAVV. (1980). Enciclopedia focal de la fotografía. Barcelona: Omega. AAVV. (1980). Enciclopedia Salvat de la Fotografía. Madrid: Salvat. Kelby, S. (2011). Manipula tus fotografías digitales. España: Anaya. Coe, B. (1983). Técnicas de los grandes fotógrafos. Madrid: H. Blume. Scharff, A. (1994). Arte y fotografía. España: Alianza. Sontag, S. (1980). Sobre la fotografía. Buenos Aires: EDHASA. Tausk, P. (1978). Historia de la fotografía desde su aparición hasta nuestros días. Barcelona: Gustavo Gili.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio</td><td>()</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>()</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	(x)	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	(x)	Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>()</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>()</td></tr> </table>	Exámenes parciales	(x)	Examen final escrito	()	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	(x)																																				
Seminarios	()																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	(x)																																				
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()																																				
Prácticas de campo	()																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()																																				
Exámenes parciales	(x)																																				
Examen final escrito	()																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	()																																				
<p>Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>																																					



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Ilustración Experimental

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Integrar y aplicar los fundamentos de ilustración en la experimentación de procesos apoyados en una metodología general así como en un cuerpo teórico-práctico para desarrollar propuestas innovadoras para la resolución de proyectos de ilustración bidimensional y tridimensional.
Objetivos específicos: elementos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las propiedades y posibilidades expresivas de los materiales y técnicas a través de experimentación con base en la idea de series que refuercen las experiencias y confirmen los resultados. 2. Identificar y analizar los conceptos del diseño en la elaboración de imágenes planas y volumétricas para establecer los vínculos necesarios entre la ilustración bidimensional y la tridimensional en la solución de problemas conceptuales y formales. 3. Emplear el dibujo y las técnicas básicas de representación análoga para el desarrollo de ideas gráficas determinadas y su concreción como ilustraciones bi o tridimensionales. 4. Aplicar y evaluar una variedad de técnicas de ilustración tanto bidimensional como tridimensional para establecer un vínculo formal y expresivo en los acabados de las piezas 5. Integrar las posibilidades de estructuración formal de los elementos de la ilustración bidimensional y tridimensional para proponer diferentes soluciones en la elaboración de ilustraciones complejas.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La visión experimental en ilustración	3	6
2	Procesos técnicos experimentales a partir de principios básicos	3	6
3	De la concepción plana a la volumétrica (relieves)	3	6
4	Aproximación al volumen (modelado)	3	6
5	Moldeados y vaciados	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>La visión experimental en ilustración</p> <p>1.1 La experiencia previa como principio.</p> <p>1.2 La relación concepto-técnica.</p> <p>1.3 Los contextos y procesos de producción.</p>
2	<p>Procesos técnicos experimentales a partir de principios básicos</p> <p>2.1 Materiales secos a húmedos (grafito y gises pastel).</p> <p>2.1.1 Relación de instrumentos y superficies.</p> <p>2.1.2 Acabados.</p> <p>2.1.3 Opciones de aplicación.</p> <p>2.1.4 Preparación para reproducción.</p> <p>2.2 Acuarela (imprimaturas, teñido y collage).</p> <p>2.2.1 Relación de instrumentos y superficies.</p> <p>2.2.2 Acabados.</p> <p>2.2.3 Opciones de aplicación.</p> <p>2.2.4 Preparación para reproducción.</p> <p>2.3 Materiales alternativos (chapopote).</p> <p>2.3.1 Relación de instrumentos y superficies.</p> <p>2.3.2 Acabados.</p> <p>2.3.3 Opciones de aplicación.</p> <p>2.3.4 Preparación para reproducción.</p>
3	<p>De la concepción plana a la volumétrica (relieves)</p> <p>3.1 Laminados.</p> <p>3.1.1 Planos seriados (características, materiales y herramientas, procedimientos).</p> <p>3.1.2 Acabados.</p> <p>3.1.3 Opciones de aplicación.</p> <p>3.2 Preparación para reproducción.</p> <p>3.2.1 Relieve con papel.</p> <p>3.2.2 Características.</p> <p>3.2.3 Materiales y herramientas.</p> <p>3.2.4 Procedimientos.</p> <p>3.2.5 Acabados.</p> <p>3.2.6 Opciones de aplicación.</p> <p>3.2.7 Preparación para reproducción.</p>
4	<p>Aproximación al volumen (modelado)</p> <p>4.1 Estructuras</p> <p>4.1.1 Alambre.</p> <p>4.1.2 Cable.</p> <p>4.2 Materiales.</p> <p>4.2.1 Plastilinas.</p> <p>4.2.2 Características.</p> <p>4.2.3 Procedimientos (modelado, talla directa).</p> <p>4.3 Acabados (técnicas variadas.).</p> <p>4.4 Opciones de aplicación (Editorial, animación, etc.).</p> <p>4.5 Preparación para reproducción (Variantes compositivas en tomas fotográficas).</p>

5	<p>Moldeados y Vaciados</p> <p>5.1 Molde.</p> <p>5.1.1 Características.</p> <p>5.1.2 Materiales y herramientas</p> <p>5.1.3 Procedimientos.</p> <p>5.1.4 Densidad.</p> <p>5.1.5 Fraguado.</p> <p>5.1.6 Gelado.</p> <p>5.2 Látex.</p> <p>5.2.1 Características.</p> <p>5.2.2 Materiales y herramientas.</p> <p>5.2.3 Procedimientos.</p> <p>5.2.4 Acabados.</p> <p>5.2.5 Opciones de aplicación.</p> <p>5.2.6 Preparación para reproducción.</p> <p>5.3 Silicones.</p> <p>5.3.1 Características.</p> <p>5.3.2 Materiales y herramientas.</p> <p>5.3.3 Procedimientos.</p> <p>5.3.4 Acabados.</p> <p>5.3.5 Soporte de diseño.</p> <p>5.3.6 Preparación para reproducción.</p>
---	---

Bibliografía básica:

- AA.VV. (2011). Push Paper: 30 artists explore the boundaries of paper art. USA: Lark Crafs.
- Alcaráz, A. (2001). Matrices tradicionales, nuevas y experimentales. España: Acanto.
- Avella, N. (2010). Diseñar con papel. Técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. España: Gustavo Gili.
- Bargellini, C. (1999). La pintura sobre lámina de cobre. México: Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas.
- Bawden, J. (1991). Arte y artesanía con papel maché. España: Grupo Anaya
- Civardi, G. (2009). Modelado: de la cabeza humana y de la figura: apuntes de trabajo: principios teóricos de la escultura y procedimientos técnicos. Barcelona: Drac.
- Colyer, M. (1994). Cómo encargar ilustraciones. México: Gustavo Gili.
- Creevy, H. (1991). The Pastel Book-Materials y Techniques for today's artist. Nueva York: Watson & Guptil Publishing.
- Daucher, H. (1986). Modos de Dibujar (Vol VI- Secretos de Taller). Barcelona: Gustavo Gili.
- Denning, A. (2001). Talla en madera: Manuales dos en uno. Madrid: Acanto.
- Eckman, A. (2012). Eckman fine art. [en línea]. Consultado el día 25 de octubre de 2012, de la world wide web: <http://www.eckmanfineart.com/works.html>.
- García, B. (2012). Brigitta García López. [en línea]. Consultado el día 25 de octubre de 2012, de la world wide web: <http://www.brigitta-garcia-lopez.com>.
- Herriott, L. (2011). Packaging y plegado 2. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jackson, Paul. (1994). The pop – up book. USA: Lorenz.
- Kaupelis, R. (1992). Experimental Drawing. Nueva York: Watson & Guptil Publishing.
- Lozner, R. (1999). Scratchboard for Illustration. Nueva York: Watson & Guptil Publishing.
- Martínez Moro, J. (2004). La ilustración como categoría. Madrid: Trea ediciones.
- Martínez Moro, J. (2008). Un ensayo sobre el grabado. México: Escuela Nacional de Artes Plásticas-UNAM.
- Matia, P. (2009). Procedimientos y materiales en la obra escultórica. España: Akal.
- Midgley, B. (1993). Guía completa de escultura, modelado y cerámica. Técnicas y materiales. Madrid:

Herman Blume.
 Morin, M. y Becerra, G. (1991). Ilustración en Scratch. México: UAM-X.
 Parramón, P. (2009). Modelado y fundición. Barcelona: Parramón.
 Plowman, J. (1996). Técnicas escultóricas. España: Acanto.
 Raven, S. (2009). Paper: Tear, fold, rip, crease, cut. EUA: Black Dog Publishing.
 Rendón, M. (2011). Maria Rendón. [en línea]. Consultado el día 25 de octubre de 2012, de la world wide web: <http://www.mariarendon.com>.
 Revere, D. (2009). Slash: Paper under the knife. EUA: Continents Editions.
 Rubin, I. (2011). Técnicas y medios artísticos. Madrid: Editorial Universitaria Ramón.
 Rubino, P. (2011). Modelado de la figura humana en arcilla: Periplo artístico y técnico para comprender las fuerzas creativas y dinámicas de la escultura figurativa. Madrid: Drac.
 Sanz, P. (2012). Paula Sanz Caballero Artist & Illustrator. [en línea]. Consultado el día 25 de octubre de 2012, de la world wide web: <http://www.paulasanzcaballero.com/>
 Simons, B. (2012). Bert Simons: Papers eculptures [en línea]. Consultado el día 25 de octubre de 2012, de la world wide web: <http://www.bertsimons.nl/portfolio/papersculptures>.
 Waite, C. (2006). The sculpting techniques bible: an essential illustrated reference for both beginner and experienced sculptors. USA: Chartwell Books.
 Wickings, R. (2010) Pop-Up: Everything You Need to Create Your Own Pop-Up Book. EUA: Candlewick
 Wigam, M. (2007). Pensar visualmente. Barcelona. Gustavo Gili.
 Wittkower, R. (2006). La escultura: procesos y principios. España: Alianza
 Wright, M. (1996). Introducción a las técnicas Mixtas. Barcelona. Blume
 Ziegler, K. y Greco, N. (1997). More paper sculpture. EUA: Dimensional Illustrators.

Bibliografía complementaria:

Ascensio, P. (2009). Atlas de la ilustración contemporánea. Barcelona: Maomao publications
 Cátedra.
 Gómez Molina, J. (2007). La representación de la representación. Dibujo y profesión 1. Madrid:
 Lewis, B. (1987). An introduction to Illustration. Londres: Quintet Publishing Ltd.
 Wiessenfeld, J. (2006). The black book of illustration. Nueva York: Black Book Photography.
 Zeegler y Crush. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Gustavo Gili.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Bitácora de dibujo	(x)
Otras: Demostración	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	()
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Bitácora final	(x)
Otras: Entregas parciales	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Narrativa Gráfica

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	48
	1	2	
Modalidad: Laboratorio	Duración del programa: 16 semanas		

<p>Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Objetivo general: Analizar los fundamentos teórico-prácticos de la narrativa gráfica, sus características y fases de desarrollo, para aplicarlos en la producción de proyectos de comunicación visual.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos, características y géneros que conforman la narrativa gráfica. 2. Analizar la estructura de integración y desarrollo de la narrativa gráfica. 3. Analizar y experimentar con diversas técnicas para el desarrollo de personajes. 4. Representar secuencias narrativas oportunas en una composición a partir de diversos niveles de iconicidad. 5. Desarrollar propuestas estilísticas a partir de dibujos formales.
--

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El retrato	4	8
2	Análisis de historietas	4	8
3	Interpretación del personaje	4	8
4	El personaje y su entorno	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>EL retrato</p> <p>1.1. La Forma.</p> <p>1.2. La deformación caricatural</p> <p> 1.2.1. La forma y el fondo</p> <p> 1.2.1.1. Conocimiento y creatividad</p> <p> 1.2.1.1. Dibujo y concepto</p> <p>1.2.2. Geometría del rostro</p> <p>1.2.3. El sentido de la deformación</p>
2	<p>Análisis de historietas</p> <p>2.1 Tipos, géneros y presentaciones.</p> <p>2.2 El lenguaje de la historieta.</p> <p> 2.2.1 Unidades significativas de la historieta.</p> <p> 2.2.2 Fundamentos semióticos de la historieta.</p> <p> 2.2.3 Estructura de la historieta.</p> <p> 2.2.4 Montaje y proceso de lectura.</p> <p> 2.2.5 Géneros y su clasificación poética.</p> <p> 2.2.6 La imagen.</p> <p> 2.2.7 Esquema estructural.</p>
3	<p>Interpretación del personaje</p> <p>3.1 Anatomía humana</p> <p> 3.1.1 Comparada</p> <p> 3.1.2 Gestualidad</p> <p> 3.1.3 Estudio del movimiento</p> <p> 3.1.4 Estereotipos, tipografía y grupos étnicos</p> <p> 3.1.5 La indumentaria del personaje</p>
4	<p>El personaje y su entorno</p> <p>4.1 Ambientes.</p> <p> 4.1.1 Naturales.</p> <p> 4.1.2 Tecnológicos.</p> <p>4.2 Diálogo visual.</p> <p> 4.2.1 Línea de lectura.</p> <p> 4.2.2 El continente.</p> <p> 4.2.3 El mapa.</p> <p> 4.2.4 El globo.</p> <p> 4.2.5 El delta.</p> <p> 4.2.6 Ritmo integral de la viñeta.</p> <p>4.3 Iconografía del personaje.</p>

Bibliografía básica:

Acevedo, E. (2006). Juárez bajo el pincel de la oposición. México: Universidad Benito Juárez de Oaxaca, Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca, Secretaría de Hacienda y Crédito Público.

Barajas, R. (2000). El Fisgón. La historia de un país en caricatura. Caricatura mexicana de combate 1829-1872. México: CONACULTA.

Baudelaire, C. (1989). Lo cómico y la caricatura. La balsa de la Medusa N° 25. Madrid: Visor 1988

Del Río, E. (1983). La vida de cuadritos. Guía completa de la historieta. México: Grijalbo.

Hamm, J. (1987). Cartooning. The head and figure. EUA: Perigee book.

Heart, C. (2008). *Cartooning. The ultimate character design book*. EUA: Sixth & Spring Books.
 Lewis, B. (1997). *Introducción a la ilustración*. México: Trillas.
 Loomis, A. (2001). *Figure drawing for all its worth*. New York: The Viking press.
 Loomis, A. (2011). *Fun with a pencil*. España: Anaya multimedia- Anaya interactiva.
 Portillo, F. (1980). *El cartón de opinión*. México: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM.
 Portillo, F. (2000). *La caricatura periodística*. México: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. UNAM.

Bibliografía complementaria:

Anderson, E. (1999). *Teoría y técnica del cuento*. Barcelona: Ariel.
 Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
 Cámara, S. (2006). *El dibujo animado*. Barcelona, España: Parramón.
 Del Río, E. (1973). *Primeras porquerías*. México: Heterodoxia.
 Edgell, S. (2001). *The complete cartooning course*. USA: Barron's.
 Eisenstein, S. (1988). *Eisenstein on Disney*. London: Methuen.
 Ferraris, M. (1999). *La Imaginación*. Madrid: Visor.
 Frank T. (2002). *The Illusion of life, Disney animation*. USA: Daab.
 Gombrich, E. H. (2003). *Los usos de las imágenes: estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*. México: Fondo de Cultura Económica.
 Halas, J. y Manvell, R. (1980). *La Técnica de los dibujos animados*. España: Omega.
 Lutz, E. (1998). *Animated cartoons. How they are made, their origin and development*. Massachusetts: Applewood Books.
 Quezada, A. (1963). *El mejor de los mundos imposibles*. México: Joaquín Mortiz.
 Ras, M. (1955). *Caricaturgenia. Teoría de la caricatura personal*. México: Alameda.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y en el campo de la historieta y/o la caricatura.

OPTATIVAS GENERALES

1. Argumentación y Ética Profesional en el Diseño
2. Caligrafía Creativa
3. Caligrafía
4. Campaña Publicitaria y Branding
5. Costos, Presupuestos y Cotizaciones
6. Diseño de Recursos Didácticos para el Aprendizaje
7. El Diseño Visual en América Latina
8. Emprendimiento y Empresa Creativa
9. Fundamentos de Didáctica y Planeación Educativa
10. Interacción Profesional
11. Laboratorio de Experimentación en Serigrafía
12. Medios de Impresión para Serigrafía
13. Medios y Sistemas de Impresión
14. Modelos Educativos en el Diseño
15. Normatividad para el Diseño
16. Pensamiento Creativo
17. Proyectos Experimentales de Diseño y Comunicación Visual
18. Seminario de Cultura Visual
19. Seminario de Historiografía del Arte y Diseño Mexicano
20. Seminario de Iconografía del Arte para el Diseño
21. Laboratorio-Taller de Soportes Sustentables
22. Técnicas de Iluminación
23. Técnicas Fotográficas Análogas en Blanco y Negro
24. Teoría del Conocimiento



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Argumentación y Ética Profesional en el Diseño

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

<p>Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Objetivo general: Analizar una serie de evidencias y casos sobre la práctica profesional del diseño con el fin de fomentar la reflexión y el autoanálisis respecto al desempeño personal, la argumentación y exposición de proyectos en ambientes profesionales.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer los fundamentos sociales y humanistas como una construcción en constante transformación. 2. Interpretar la realidad social. 3. Valorar las diferencias sociales, políticas, económicas, étnicas, culturales y de género. 4. Fomentar la argumentación abierta, estructurada y reflexiva. 5. Reconocer el discurso como oportunidad de crecimiento en la formación profesional. 6. Distinguir la importancia del lenguaje no verbal y su contexto. 7. Reconocer el papel del discurso y el lenguaje no verbal en la exposición de proyectos. 8. Diferenciar entre problemas de tipo ético y de tipo moral. 9. Interpretar y comparar las características de los códigos éticos y los valores de una variedad de culturas así como los practicados en las comunidades en las que se desenvuelve el alumno. 10. Analizar las concepciones, valores, posturas éticas y el papel profesional del diseñador y el comunicador visual tanto en el pasado como en el contexto contemporáneo. 11. Distinguir las manifestaciones éticas y de valores que perjudican el desarrollo profesional del diseño y comunicación visual. 12. Analizar y reflexionar acerca de una serie de fundamentos filosóficos y propuestas alternativas para interpretar los fenómenos éticos y sociales en el entorno contemporáneo.
--

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	El hombre y su sociedad	2	4
2	La ética como disciplina	2	4
3	Los valores profesionales del diseño y comunicación visual	3	6
4	Componentes y estructura del discurso	3	6
5	Lenguaje no verbal	3	6
6	Conocimientos, habilidades, actitudes, ética y valores	3	6
	Total de horas:	16	32
	Suma total de horas:	48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>El hombre y su sociedad</p> <p>1.1 El hombre y su contexto.</p> <p>1.2 El hombre social.</p> <p>1.3 La sociedad actual.</p> <p>1.4 EL hombre y su sociedad, siglo XXI.</p> <p>1.5 El proceso de desarrollo humano y social en un contexto específico.</p> <p>1.6 La ética y las costumbres sociales.</p> <p>1.7 Los valores dentro de la sociedad.</p>
2	<p>La ética como disciplina</p> <p>2.1 Definición de lo ético.</p> <p>2.2 Elementos de valoración de lo ético.</p> <p>2.3 La ética como norma de conducta.</p> <p>2.4 Conducta ética profesional.</p> <p>2.5 Conducta ética del diseño y comunicación visual.</p> <p>2.6 La ética en la toma decisiones del ámbito profesional y social.</p>
3	<p>Los valores profesionales del diseño y comunicación visual</p> <p>3.1 Definición de valor.</p> <p>3.2 Valor profesional del diseño y la comunicación visual.</p> <p>3.3 Los valores como normas y apoyos de conducta.</p> <p>3.4 Los valores como medios de integración profesional.</p> <p>3.5 Los valores como vínculo de identidad.</p> <p>3.6 Los valores del ámbito del diseño y comunicación visual.</p> <p>3.7 Los valores en la toma decisiones del ámbito profesional y social.</p>
4	<p>Componentes y estructura del discurso</p> <p>4.1 Relación emisor público.</p> <p>4.2 Introducción, desarrollo, clímax y desenlace.</p> <p>4.3 Exegesis y diegesis.</p> <p>4.4 Discursos lógicos.</p> <p>4.4.1. Expositivo.</p> <p>4.4.2. Argumentativo.</p> <p>4.4.3. Narrativo.</p> <p>4.5 Discursos poéticos.</p> <p>4.5.1 Artístico literario.</p>

	4.5.2 Publicitario.
5	Lenguaje no verbal 5.1 Contextos de lenguaje no verbal. 5.2 Características estructurales, a la descripción física del comportamiento. 5.3 Lenguaje corporal y gestual. 5.4 Paralenguaje. 5.5 Proxemia. 5.6 Lenguaje no verbal en la practica 5.6.1 Habilidades durante los procesos de selección. 5.6.2 Lenguaje corporal en los lugares de trabajo. 5.6.3 Situaciones decisivas. 5.6.4 Entrevista.
6	Conocimientos, habilidades, actitudes, ética y valores 6.1 Saberes requeridos para el logro de las unidades de competencia. 6.2 Competencias leales desarrollos innovadores. 6.3 Indicadores de desempeño para lograr las unidades de competencia. 6.4 Derechos humanos y obligaciones profesionales.

Bibliografía básica:

- Alder Hirsch, A. (2011). Ética profesional: Construcción del conocimiento Interdisciplinario. México: Cernika.
- Alder Hirsch, A. (2011). Ética y valores profesionales. Trece experiencias de investigación universitaria en México. México: UAEM.
- Alvarado, M. E. (1997). Ética. México: Trillas
- Angulo Parra, Y. (2008) Ética y valores 2. México: Santillana.
- Angulo Parra, Y. (2008). Ética y valores 1. México: Santillana.
- Ballus, A. (2000). Ética. México: Publicaciones Cultural.
- Bindé, J. (2005). ¿Adónde van los valores? Barcelona: UNESCO / Icaria Editorial / UNESCOcat
- Fabelo Corzo, J. R. (2008). Los valores y sus desafíos actuales. Cuba: Insumisos Latinoamericanos.
- Fromm, E. (2005). Ética y psicoanálisis. México: Fondo de Cultura Económica.
- Garza Treviño, J.G. (2004). Valores para el ejercicio profesional: Guías didácticas. México: McGraw-Hill interamericana.
- Glass, L. (2011). Sé lo que estabas pensando: México: Paidós.
- Gordoa, V. (1999). El poder de la imagen: México: Edamex.
- Goutman, A. A. (2000). Lenguaje y comunicación: México: UNAM.
- Gutiérrez Sáenz, R. (2000). Introducción a la ética: México: Esfinge.
- Haidar, J. (2005). La arquitectura del sentido: México: Conaculta.
- Huaguin, V. R. (2002). Axiología en acción. México: Instituto Pedagógico de Estudios de Posgrado.
- Jakobson, R. (1992). Lingüística y poética (4ta ed.). Madrid: Cátedra
- James, J. (2011). La biblia del lenguaje corporal. Buenos Aires: Paidós.
- Martínez Pineda, A. (2000). El derecho, los valores estéticos y la dignidad humana. México: Porrúa.
- Méndez, A. (2000). Ética profesional: México: Herrero Hnos. Sucs. S.A.
- Navarro, P. (2001). Normas y actitudes normativas. México: Fontamara 2000.
- Platts, M. (1999). Sobre usos y abusos de la moral. México: Paidós/UNAM
- Ross, A. (2001). El concepto de validez y otros ensayos. México: Fontamara
- Sanabria, J.R. (2000). Ética. México: Porrúa.
- Savater, F. (1994). Ética para amador. México: Ariel.
- Touriñán, López. J.M. (2008). Educación en Valores, educación intercultural. Barcelona: FETE
- Villoro, L. (2001). Los linderos de la ética. México: México siglo XXI.

Bibliografía complementaria:

AA.VV. (2005). El libro de los valores. Barcelona: Malsinet.
 Aristóteles. (1992). Ética Nicomaquea. México: Porrúa.
 García Morente, M. (1986). Lecciones preliminares de filosofía. México: Porrúa.
 Goleman, D. (2002). La inteligencia emocional: México: Vergara.
 Mill, J.S. (1985). Sobre la libertad. Madrid: México Alianza
 Platón. (2005). Diálogos. México: Porrúa.
 Sartre, J.P. (1972). El existencialismo es un humanismo. Buenos Aires: Huascar.
 Savater, F. (1993). Ética para Amador. México: Ariel.
 Wall, Bob. (2000). Las relaciones humanas en el trabajo. Barcelona: Paidós.
 Xirau, R. (2000) Introducción a la historia de la filosofía. México: UNAM.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Diseño y Comunicación Visual , con experiencia docente y laboral dentro del campo del diseño con conocimientos en producción, artes graficas ,administración, gestión, consultoría , mercadotecnia , publicidad y actividades empresariales.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Caligrafía Creativa

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

<p>Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Objetivo general: Analizar los fundamentos teórico-históricos de la caligrafía, sus medios, materiales y aplicaciones en maquetación y diseño para el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación visual.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los fundamentos y rasgos constitutivos de la caligrafía. 2. Aplicar las técnicas y habilidades en caligrafía en el desarrollo de proyectos personales vinculados a las áreas de profundización de la licenciatura. 3. Experimentar con las técnicas de caligrafía en la producción de proyectos dirigidos enfocados formación académica y posteriormente al desarrollo profesional.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Fundamentos de la caligrafía	4	8
2	Maquetación y diseño	4	8
3	Medios y materiales	4	8
4	Caligrafía aplicada	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Fundamentos de la caligrafía 1.1 Estudio del alfabeto romano. 1.2 Análisis de las formas básicas de las letras. 1.3 Desarrollo de un alfabeto caligráfico.
2	Maquetación y diseño 2.1 Espaciado de las letras. 2.2 Espaciado de la línea. 2.3 Diseño de la página. 2.4 Alineamiento del texto. 2.5 Letras capitulares.
3	Medios y materiales 3.1 Definición. 3.2 Características. 3.3 Tipos. 3.4 Caligrafía contemporánea.
4	Caligrafía aplicada 4.1 Caligrafía experimental. 4.2 Rotulación a pincel. 4.3 Diseño de un alfabeto caligráfico.

Bibliografía básica:

Blanchard, G. (1988). La letra. México: CEAC.
 Chabo, L. (1963). Historia de la escritura. Madrid: Everest.
 Clairborne, R. (1963). El Nacimiento de la escritura. México: Culturales Internacionales.
 Folsom, R. (1990). The Calligraphy Dictionary. London: Thames and Hudson.
 Gioirge, R. (1972). Manual Speedball. México: Hunt Manufacturing Co.
 Gowdie, T. (1979). Calligraphic Styles. N York: Teplinger.
 Martin, J. (1996). Guía Completa de Caligrafía. Madrid: Blume.
 Mediavilla, C. (2005). Caligrafía. Valencia: Campgráfic.
 Moorehouse, A. (1961). Historia del Alfabeto. México: FCE.
 Shepard, M. (1987). Calligraphy Alfabetos Made Easy. New York: Thorsons Wellinborough.
 Shepard, M. (1988). Basics of New Calligraphy. England: Thorsons, North Hamptonshire.

Bibliografía complementaria:

Gavin, A. et al. (2006). Diccionario visual de diseño gráfico. Barcelona: Index Book.
 Gillam, R. (1990). Fundamentos del Diseño. Lima: LIMUSA.
 Johnston, E. (1971). Formal Penmanship and Other Papers. New York: Taplinger.
 Maier, M. (1982). Procesos elementales de proyectación y configuración. Barcelona: Gustavo Gili.
 Rodríguez Morales, L. (2004). Diseño: estrategia y táctica, México: Siglo XXI.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	()	Entregas parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Bitácora final	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño y Comunicación Visual o Ilustrador con experiencia docente y profesional.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Caligrafía

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar las características, aplicaciones, origen histórico, función social de la Caligrafía, para su aplicación en el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación visual.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar e identificar los conceptos, rasgos y tipos de soportes empleados para la Caligrafía, distinguir sus características, aplicaciones, origen histórico, función social, así como las ventajas e inconvenientes del uso de cada uno de ellos. 2. Analizar e identificar los medios e instrumentos empleados para la Caligrafía. 3. Analizar y experimentar con diversas técnicas para la Caligrafía. 4. Analizar e identificar los tipos de Alfabetos empleados para la Caligrafía. 5. Practicar con el trazo de elementos que integran el alfabeto Cancilleresco (Itálico). 6. Analizar y aplicar los procesos de la caligrafía japonesa en técnica kaisho, con la finalidad de experimentar con un sistema de escritura no occidental y con metodologías de trabajo aplicables en el ámbito personal, escolar y profesional.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Historia de la escritura	3	6
2	Técnica básica de la caligrafía	3	6
3	Medios y materiales	3	6
4	La letra y las familias de alfabetos	3	6
5	Caligrafía japonesa	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Historia de la escritura</p> <p>1.1 Precursores de la escritura.</p> <p>1.2 Primeros signos.</p> <p>1.3 Aparición del alfabeto.</p> <p>1.4 El Alfabeto Griego.</p> <p>1.5 Alfabeto Latino.</p> <p>1.6 Otras escrituras.</p> <p>1.7 Soportes de la escritura.</p>
2	<p>Técnica básica de la caligrafía</p> <p>2.1 Ejercicios básicos.</p> <p>2.2 Trazos básicos de la plumilla.</p> <p>2.3 Trazos gruesos y delgados.</p> <p>2.4 Ángulos.</p> <p>2.5 Manejo de la plumilla.</p> <p>2.6 Determinación del peso de la letra.</p> <p>2.7 Ejercicios de bordes (fillers).</p> <p>2.8 Consejos prácticos.</p>
3	<p>Medios y materiales</p> <p>3.1 Definición.</p> <p>3.2 Características.</p> <p>3.3 Tipos.</p> <p>3.4 Caligrafía formal.</p>
4	<p>La letra y las familias de alfabetos</p> <p>4.1 Definición.</p> <p>4.2 Características.</p> <p>4.3 Estructura.</p> <p>4.4 Tipos.</p> <p>4.4.1 Romana Cuadrata o Lapidaria.</p> <p>4.4.2 Rústica.</p> <p>4.4.3 Uncial.</p> <p>4.4.4 Semi uncial.</p> <p>4.4.5 Carolingia.</p> <p>4.4.6 Gótica.</p> <p>4.4.7 Humanística.</p> <p>4.4.8 Cancilleresca.</p> <p>4.4.9 Inglesa o Cooperplate.</p>
5	<p>Caligrafía japonesa</p> <p>5.1 Antecedentes y referentes históricos</p> <p>5.1.1 Escuelas y estilos.</p> <p>5.1.2 Caligrafía y pintura oriental.</p> <p>5.2 La técnica kaisho de la caligrafía japonesa</p> <p>5.3 Los cuatro tesoros de la caligrafía.</p> <p>5.4 La práctica de la caligrafía japonesa</p> <p>5.4.1 Trazado del kanji tenka (dominar).</p> <p>5.4.2 Trazado del kanji chiyo-mil (generaciones).</p> <p>5.4.3 Trazado del kanji churitsu (neutral).</p>

	<p>5.4.4 Trazado del kanji mei (claridad).</p> <p>5.5 Estrategias tradicionales para el kaisho</p> <p>5.5.1 Estrategia de concentración.</p> <p>5.5.2. Estrategia de observación-atención.</p> <p>5.5.3. Aplicación de la metodología de trabajo.</p> <p>5.3.3.1 Entorno personal.</p> <p>5.3.3.2 Entorno escolar.</p> <p>5.3.3.3 Entorno profesional.</p>
--	--

Bibliografía básica:

Blanchard, G. (1988). La letra. México: CEAC.

Chabo, L. (1963). Historia de la escritura. Madrid: Everest.

Clairborne, R. (1963). El Nacimiento de la escritura. México: Culturales Internacionales.

Folsom, R. (1990). The Calligraphy Dictionary. London: Thames and Hudson.

Gioirge, R. (1972). Manual Speedball. México: Hunt Manufacturing Co.

Gowdie, T. (1979). Calligraphic Styles. N York: Teplinger.

Martin, J. (1996). Guía Completa de Caligrafía. Madrid: Blume.

Mediavilla, C. (2005). Caligrafía. Valencia: Campgráfico.

Moorehouse, A. (1961). Historia del Alfabeto. México: FCE.

Shepard, M. (1987). Calligraphy Alfabetos Made Easy. New York: Thorsons Wellinborough.

Shepard, M. (1988). Basics of New Calligraphy. England: Thorsons, North hamptonshire.

Instituto de investigación de la caligrafía. (2012). Textos. *Shuken, abril, 12*. Japón. Autor.

Instituto de investigación de la caligrafía. (2012). Textos. *Shuken, mayo, 12*. Japón. Autor.

Instituto de investigación de la caligrafía. (2012). Textos. *Shuken, agosto, 12*. Japón. Autor.

Instituto de investigación de la caligrafía. (2012). Textos. *Shuken, septiembre, 12*. Japón. Autor.

Periódico del arte. (2010). Caligrafía para carta de felicitación de año nuevo 2010. Japón. Toppan.

Chiang, Y. (1973). Chinese Calligraphy. An introduction to its aesthetic and technique. EUA: Harvard University Press.

Earnshaw, C. (1993). Sho Japanese Calligraphy. Singapur : Charles E. Tuttle

Lazaga, N. (2007). La Caligrafía Japonesa. Origen, evolución y relación con el arte abstracto occidental. España: Hiperión.

Bibliografía complementaria:

Gavin, A. et al. (2006). Diccionario visual de diseño gráfico. Barcelona: Index Book.

Gillam, R.(1990). Fundamentos del Diseño. Lima: LIMUSA.

Johnston, E. (1971). Formal Penmanship and Other Papers. New York: Taplinger.

Maier, M. (1982). Procesos elementales de proyectación y configuración. Barcelona: Gustavo Gili.

Rodríguez Morales, L. (2004). Diseño: estrategia y táctica, México: Siglo XXI.

Cahil, J. (traductor). (1961). The six Laws and How to read them, *Ars Orientalis*, 4. 380. EUA: University of Michigan.

Chang, Ch. (1980). Creativity and Taoism: A study of chinese philosophy, art and poetry. EUA: Harper Colophon Books.

De Coker, G. (1988). Secret teachings in Medieval Calligraphy: Jubokusho and the Saiyosho. *Monumenta Nipponica*, 43, 197-222, 261-278. Japón: Sophia University.

De Coker, G y Kerr, A. (1994). Yakaku Teikinsho: Secret teachings of the Sesongi School of Calligraphy, *Monumenta Nipponica*, 49 (3), 315-329. Japón: Sophia University.

Fazzioli, E. (1986). Chinese Calligraphy. From Pictograph to Ideogram: The History of 214 essential chinese/japanese character. España: Abbeville Press.

Fundación Cultural Televisa: (1996). Pintura Estadounidense Expresionismo Abstracto. México: Autor.

Gutiérrez, F. (1990). Japón y Occidente: Influencias reciprocas en el arte. España: Guadalquivir.

Kwo, D. (1981). Chinese brushwork in calligraphy and painting: Its History, AestheTIC and Techniques. EUA:

Dover.
 Lin, Y. (1968). Teoría china del arte. Argentina: Sudamericana.
 Manrique, M. (2006). Pintura Zen: Método y arte del Sumi-e. España: Kairos.
 Mc Dowell, J. y Mikami, T. (1961). The art of japanese Brush Painting. Nueva York.: Crown Publishers, Inc.
 Omori, S. y Terayama, K. (1983). Zen and the art of calligraphy: Calligraphy Zen. The essence of sho. Gran Bretaña: Arkana.
 Racionero, L. (1995). Textos de Estética Taoista. España: Barral Ediciones.
 Rogers, H. y Sherman, L. (1989). Masterworks of Ming and Qing Painting from the Forbidden City. EUA: International Art Council.
 Sze, M. (1967). The Tao of Painting. A study of the Ritual Disposition of Chinese Painting. EUA: Bollingen series.
 Shimano, E. y Tani, K. (1992). Zen words zen calligraphy. Hong Kong: Shambhala Publications
 Soper, A.C. (1949). The first two Laws os Hsieh Ho, Far Eastern Quarterly, 8, 423.
 Takezaki, K (2005). An Introduction to character japanese Kanji: Calligraphy. Singapore Tuttle Company.
 Torres, A. (1998). Kanji. La escritura japonesa. España: Hiperión.
 Van Ghelve. N. (229). The Heart Sutra in Calligraphy: a visual appreciation of the Perfection of wisdom. EUA: Stone Bridge Press.
 Yu, F. (1988). Chinese Painting Colors: Studies of Their Preparation and Application in Traditional and Modern Times. EUA: University of Washington Press.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	()	Entregas parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Bitácora final	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño y Comunicación Visual o Ilustrador con experiencia docente y profesional.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Campana Publicitaria y Construcción de Marca

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

<p>Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Objetivo general: Analizar los procesos de creación y diseño de una marca y de una campaña publicitaria, haciendo énfasis en la importancia de comunicar, motivar y persuadir a los usuarios y/o consumidores potenciales sobre la imagen de productos o servicios, con el fin de producir un proyecto publicitario que capture la atención del público y genere un cambio conductual.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y aplicar los procesos para el diseño de imagen de una variedad de productos y servicios. 2. Analizar los antecedentes históricos del desarrollo de las marcas comerciales. 3. Describir los procedimientos de construcción de una marca comercial. 4. Identificar y diseñar estrategias de comunicación publicitaria. 5. Aplicar los fundamentos teórico-metodológicos de la publicidad en conjunción con la fórmula AIDCA para el desarrollo de un proyecto publicitario. 6. Proponer la estrategia proyectual de una campaña publicitaria.
--

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Definición y clasificación de campaña publicitaria	2	5
2	Tipos de campaña	6	12
3	Concepto de marca	2	5
4	Elementos constitutivos de la marca	3	5
5	Arquitectura y extensión de la marca	3	5
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Definición y clasificación de campaña publicitaria</p> <p>1.1 Publicidad actual.</p> <p>1.2 Definiciones y autores en la actualidad.</p> <p>1.3 Clasificación de la campaña publicitaria.</p> <p>1.4 Funciones de la campaña publicitaria.</p> <p>1.5 Planeación de la campaña publicitaria.</p>
2	<p>Tipos de campaña</p> <p>2.1 Campaña corporativa e institucional.</p> <p>2.1.1 Construcción y mantenimiento de la imagen a largo plazo.</p> <p>2.1.2 Visión de confianza y modernidad.</p> <p>2.1.3 Recursos, elementos e historia de la empresa.</p> <p>2.2 Campaña de lanzamiento.</p> <p>2.2.1 Presentación inicial ante el mercado y los consumidores.</p> <p>2.2.2 Anunciar directamente al producto/servicio y los beneficios de éste.</p> <p>2.3 Campaña de mantenimiento.</p> <p>2.3.1 Mantener la imagen de marca de un producto.</p> <p>2.3.2 Conservar la presencia en el mercado y los consumidores.</p> <p>2.3.3 Estrategia creativa para anunciar directamente el producto o servicio.</p> <p>2.3.4 Estrategia de medios.</p> <p>2.4 Campaña de relanzamiento.</p> <p>2.4.1 Creación de una campaña de relanzamiento.</p> <p>2.4.2 Investigación de mercados.</p> <p>2.4.3 Estrategia creativa.</p> <p>2.4.4 Estrategia de medios.</p> <p>2.5 Campaña de posicionamiento</p> <p>2.5.1 Estrategia con la finalidad de mejorar la imagen del producto o servicio.</p> <p>2.5.2 Investigación de mercados.</p> <p>2.5.3 Estrategia creativa.</p> <p>2.5.4 Estrategia de medios.</p> <p>2.6 Campañas sociales.</p> <p>2.6.1 Estrategias para generar impacto social.</p> <p>2.6.2 Enfoque social.</p> <p>2.6.3 Análisis de la situación.</p> <p>2.6.4 Estrategia creativa.</p> <p>2.6.5 Estrategia de medios.</p> <p>2.7 Campaña política.</p> <p>2.7.1 Construir, mantener o mejorar la imagen de marca de una persona.</p> <p>2.7.2 Análisis de la situación.</p> <p>2.7.2 Estrategia de la campaña.</p> <p>2.7.3 Estrategia creativa.</p> <p>2.7.4 Estrategia de medios.</p>
3	<p>Concepto de marca</p> <p>3.1 ¿Qué es una marca?</p> <p>3.2 El nacimiento de las marcas.</p> <p>3.3 El valor de las marcas.</p> <p>3.4 Las marcas en la era industrial.</p>

4	<p>Elementos constitutivos de la marca</p> <p>4.1 Nombre.</p> <p>4.2 Símbolo.</p> <p>4.3 Eslogan.</p> <p>4.4 Colores.</p> <p>4.5 Envases.</p> <p>4.6 Personas y personajes.</p> <p>4.7 Melodías.</p> <p>4.8 Otros recursos sensoriales.</p>
5	<p>Arquitectura y extensión de la marca</p> <p>5.1 Definición.</p> <p>5.2 Objetivos.</p> <p>5.3 Gestión.</p> <p>5.4 Estrategia de 360° y sus aplicaciones.</p>

Bibliografía básica:

- Bernal, V. (1990). Anatomía de la publicidad en México. México: Nuestro Tiempo.
- Block, L. (1997). El lenguaje de la publicidad. México: Siglo XXI.
- Capriotti, P. (1999). Planeación de la estrategia de la imagen corporativa. Barcelona: Aries.
- Chávez, N. (1990). La imagen corporativa. México: Gustavo Gili.
- Costa, J. (1998). Identidad corporativa y estrategia de empresa. México: Trillas.
- Costa, J. (2003). La imagen de empresa. Barcelona: CEAC.
- Costa, J. (2004). La imagen de marca. Un fenómeno social. Barcelona. Paidós Diseño.
- Costa, J. (2005). La imagen global. Barcelona: CEAC.
- De Toro, J. M. (2009). La marca y sus circunstancias, Vademécum de brand management. Barcelona: Deusto.
- Douglas, T. (1987). Guía Completa de la Publicidad. Madrid: Hermann Blume
- Emegrfway, F. (1982). Publicidad sin palabras. México: Mar.
- Ferrer, E. (2002). Publicidad y comunicación. México: FCE.
- Fhisel, K. (2000). Rediseño de la imagen corporativa. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fisher, L. (1999). Mercadotecnia. México: McGraw Hill.
- Hatch, M.J. y Schultz, M. (2010). Esencia de marca. Madrid: LID.
- Klepner, O. (1988). Publicidad. Barcelona: Prentice Hispano.
- Kotler, P. (1999). Publicidad. Tomo 1. México: Prentice Hall.
- López, R. (2003). La agencia de publicidad, evolución y posicionamiento. Barcelona: UNIVERITAC Jaumet.
- Mercado, S. (2000). Mercadotecnia estratégica. México: Trillas.
- Russell, T. y Lane, R. W. (2001). Kleppner Publicidad. México: Pearson/Prentice Hall.
- Wheeler, Alina. (2009). Designing brand identity. Canadá: Third.
- Wiley. Davis, M. (2010). Fundamentos del branding. Barcelona: Parramón.

Bibliografía complementaria:

- Al y Ries, L. (2000). 22 leyes inmutables de la marca. México: Mc Graw Gill.
- Baer, B. (1996). American trademark desingns. New York: Dover.
- Barnicoat, J. (1972). Los carteles, su historia y lenguaje. Barcelona: Gustavo Gili.
- Costa, J. (1993). Identidad corporativa. México: Trillas.
- Davis, M. y Baldwin, J. (2005). Mucho más que un nombre. Barcelona: Parramón.
- Kuppers, H. (1992). Fundamentos de la teoría del color. Barcelona: Gustavo Gili.
- Linares, M. (1980). El guión: elementos, formas y estructuras. México: Alambra Mexicana.
- Murphy, J. y Rowe, M. (1992). Cómo diseñar marcas y logotipos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Owen, W. (1997). Diseño de revistas. México: Gustavo Gili.

Turnbull, A. (1900). Comunicación gráfica: tipografía, diagramación, diseño y producción. México: Trillas.
 Vilchis, L. (2000). Metodología del diseño. Fundamentos teóricos. México: UNAM / Centro Juan Acha A.C.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)		
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Diseño y Comunicación Visual , con experiencia docente y laboral dentro del campo del diseño, con conocimientos en producción, artes gráficas, administración, gestión, consultoría, mercadotecnia , publicidad y actividades empresariales.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Costos, Presupuestos y Cotizaciones

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional.	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

<p>Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Objetivo general: Analizar los fundamentos teóricos y estructurales de una variedad de sistemas de cotización así como las implicaciones en el manejo de hojas de costos, para la elaboración y desarrollo de un proyecto gráfico de impresión donde se vean implicados los procesos de pre prensa, prensa y postprensa, oscilando entre sistemas tradicionales y de vanguardia y manejando los presupuestos reales en el mercado.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las etapas de planeación, organización y administración de recursos. 2. Identificar los elementos formales y factores económicos para una cotización en la etapa de pre prensa. 3. Identificar los elementos formales y factores económicos para una cotización en la etapa de prensa. 4. Identificar los elementos formales y factores económicos para una cotización en la etapa de postprensa. 5. Reconocer las etapas de acabado del impreso. 6. Analizar la infraestructura de los Laboratorios-Taller disponibles de acuerdo con las necesidades del proyecto. 7. Analizar una serie de formatos en la elaboración de una cotización en el campo del diseño. 8. Fomentar el desarrollo de criterios de elección de formato óptimo para la elaboración de cotizaciones en proyectos de diseño.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Procesos y costos de pre prensa	3	6
2	Procesos y costos de prensa	3	6
3	Desarrollo del proyecto de impresión	3	6
4	Hoja de costos	3	6
5	Estructura de cotización en el área del diseño	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	
Contenido Temático			

Unidad	Temas y subtemas
1	Procesos y costos de preprensa 1.1 Originales mecánico-digital. 1.1.1 Cotización de texto 1.1.2 Cotización de foto 1.1.3 Cotización de ilustración 1.1.4 Pruebas de color análogas. 1.1.5 Pruebas de color digital. 1.1.6 Cotización de diseño. 1.2 Matrices mecánico digital. 1.2.1 Matrices fotográficas, mecánicas y digitales. 1.2.2 Matriz mecánica y digital.
2	Procesos y costos de prensa 2.1 Ajuste y prueba en máquina según el sistema de impresión. 2.2 Costos acorde al nivel de producción y sistema de impresión. 2.2.1 Serigrafía. 2.2.2 Offset tradicional. 2.2.3 Offset digital. 2.2.4 Offset seco. 2.2.5 Rotograbado. 2.2.6 Flexografía. 2.2.7 Imprenta de tipo móvil. 2.2.8. Hot stamping.
3	Desarrollo del proyecto de impresión 3.1 Desarrollo inicial. 3.2 Planeación, organización y recursos. 3.3 Proveedores: de impresos, papeleras, acabados y acabados indirectos. 3.4 Toma de decisiones en la elaboración del impreso.
4	Hoja de costos 4.1 Papel o sustratos sintéticos. 4.2 Elaboración del tipo de matriz a utilizar. 4.3 Fitolito. 4.3.1 Línea. 4.3.2 Medio tono. 4.3.3 Separación de color. 4.3.4 Selección de color. 4.3.5 Tramados. 4.4 Impresión. 4.4.1 Por formato. 4.4.2 Por tinta. 4.4.3 Por sistema de impresión. 4.5 Acabados: (barnizados, laminados y/o plastificados) 4.5.1 Barnizados. 4.5.2 Laminados. 4.5.2 Plastificados. 4.6 Acabados indirectos. 4.6.1 Encuadernación. 4.6.2 Perforación. 4.6.3 Refinado.

	4.6.4 Dobleces 4.6.5 Suajes y suajados. 4.7 Utilidad más gastos indirectos
5	Estructura de cotización en el área del diseño 5.1 Elementos de consideración en la información. 5.2 Elaboración del formato. 5.3 Formalización y presentación de la cotización como elementos de imagen visual.

Bibliografía básica: AA.VV. (1973). El diseño industrial. Barcelona: Salvat. Ambrose, G., y Harris, P. (2007). Impresión y acabados. Barcelona: Parramón. Bann, D. (1988). Introducción a la reproducción en industria gráfica. Barcelona: Tellus. Bann, D. (1992). Corrección de pruebas de color. España: Gustavo Gilli. Bann, D. (2008). Actualidad en la producción de artes gráficas. China: Blume. Beltrán, R., E. (2006). Publicidad en medios impresos. México: Trillas. Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica recetas. España: Gustavo Gilli. Sander, N. (1992). Manual de producción del diseñador gráfico. España: Gustavo Gilli. Stobart, J., Simmons, R., Whale, G., Barfield N. (2003). Impresión digital. Madrid. Anaya. Vidales, D. (1995). El mundo del envase. España: Gustavo Gilli.	
Bibliografía complementaria: Dawson, J. (1991). Guía completa de grabado e impresión. Barcelona: Blume. Durán, A. (1989). Psicología de la publicidad y de la venta. España: Ceac. Fioravanti, G. (1988). Diseño y reproducción. Barcelona: Gustavo Gilli. Fornary, T. (1993). Diseño y producción (Colec. CyAD). México: UAM. Turnbull, A. y Baird, R. (2001). Comunicación Gráfica. Trillas.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias ()	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio(x)	Otras: Evaluación de proyecto de innovación (x)
Prácticas de campo (x)	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico: Licenciado en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Diseño de Recursos Didácticos para el Aprendizaje

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar los elementos teóricos del campo de la didáctica para el desarrollo de proyectos de diseño de recursos didácticos gráficos, audiovisuales e interactivos, para el enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Definir las características del currículum. 2. Identificar los principios didácticos de la educación básica, media superior y superior. 3. Identificar los recursos TIC disponibles para el diseño de materiales didácticos. 4. Desarrollar un proyecto de diseño de recursos didácticos en soportes análogos o digitales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Definición del currículum	2	5
2	Niveles de enseñanza	2	5
3	Experimentación de los procesos de enseñanza y de aprendizaje	2	5
4	Diseño de material didáctico	2	5
5	Aplicaciones didácticas de los recursos TIC	3	5
6	Proyecto de diseño de recursos didácticos	5	7
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Definición del currículo 1.1 Concepto de currículo. 1.2 Variedades del currículo. 1.2.1 Currículo formal. 1.2.2 Currículo real. 1.2.3 Currículo oculto. 1.3 Formación del currículo. 1.3.1 Justificación. 1.3.2 Perfil de ingreso. 1.3.3 Perfil de egreso. 1.3.4 Objetivos. 1.3.5 Estructura curricular. 1.3.6 Evaluación del currículo.
2	Niveles de enseñanza 2.1 Educación básica 2.1.1 Funciones de la educación básica. 2.1.2 Estrategias para la educación básica. 2.2 Educación media superior. 2.2.1 Funciones de la educación media superior. 2.2.2 Estrategias para la educación media superior. 2.3 Educación superior. 2.3.1 Funciones de las instituciones de educación superior. 2.3.2 Formación profesional. 2.3.3 Estrategias para la formación profesional.
3	Experimentación de los procesos de enseñanza y de aprendizaje 3.1 Seminario. 3.2 Trabajo de campo (investigación acción). 3.3 Aprendizaje colaborativo. 3.4 Aprendizaje situado. 3.5 Las TIC en la educación análisis de experiencias 3.5.1 Las TIC en el aula aplicación de experiencias. 3.5.2 Educación en línea, a distancia y mixta.
4	Diseño de material didáctico 4.1 Tipología del material didáctico. 4.2 Elementos fundamentales del diseño. 4.3 Soportes. 4.4 Evaluación del material didáctico.
5	Aplicaciones didácticas de los recursos TIC 5.1 Concepto general de TIC y educación. 5.2 Análisis de los objetos de aprendizaje: analógicos y digitales. 5.3 El proceso de producción de recursos educativos con TIC. 5.3.1 Diagnóstico y fundamentos. 5.3.2 Análisis y estructuración de contenidos. 5.3.3 Estrategias y recursos para la producción. 5.4 Evaluación del proceso.

6	Proyecto de diseño de recursos didácticos 6.1 Fundamentación teórica-conceptual (enfoque). 6.2 Determinación de objetivos. 6.3 Determinación de contenidos. 6.4 Selección de metodología de producción. 6.5 Criterios y mecanismos de evaluación del proyecto.
---	---

Bibliografía básica:

Acha, J. (2001). Educación artística escolar y profesional. México: Trillas.
 Díaz Barriga, Á. (1999). Didáctica y currículum. México: Paidós.
 Escribano González, A. (2004). Aprender a enseñar. Fundamentos de didáctica general (2da ed.). España: Ediciones de la Universidad de Castilla, 2da ed.
 Fuentes Mata, I. (2004). Integrar la educación artística; Política educativa, integración curricular y formación docente colectiva. México: Plaza y Valdés.
 Gagné, R. y Briggs, L. J. (1996) La planificación de la enseñanza. Sus principios (13va. reimp.). México: Trillas.
 Mello Carvalho, I. (1974). El proceso didáctico. Argentina: Kapelusz.
 Parcerisa, A. A. (1997). Materiales curriculares. Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos (2da ed.). España: Grao.
 Rico Romero, L y Madrid Fernández, D. (2000). Fundamentos didácticos de las áreas curriculares. España, Síntesis.
 Sáenz, O. (1989). Didáctica General. Madrid: Anaya.

Bibliografía complementaria:

Ander-Egg, Ezequiel (1985). Introducción a la planificación. Argentina: Humanitas.
 Bain, K. (2005). Lo que hacen los mejores profesores de Universidad (tr. Óscar Barberá). Valencia: Universitat de Valencia.
 McCombs, B. y Whisler, J.S. (2000). La clase y la escuela centradas en el aprendiz (tr. Sarah Alonso y Thomas McFarlane). España: Paidós
 Wilson, B., Hurwitz, A. y Wilson, M. (2004). La enseñanza del dibujo a partir del arte (tr. Lucas Vermal). España: Paidós.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	()
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Pedagogía, Psicología Educativa, Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual o áreas afines con estudios formales en el campo pedagógico y experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

El Diseño Visual en América Latina

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar y reflexionar sobre los patrones, características, contrastes y tendencias que se manifiestan en las producciones de diseño y comunicación visual en América Latina, para fomentar el desarrollo de una cultura visual y habilidades para la articulación y justificación de proyectos.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar e identificar las diversas formas de concepción del diseño en América Latina. 2. Identificar las formas particulares de producción visual en el continente. 3. Analizar la dinámica de dependencia tecnológica e industrial por la que atraviesa América Latina.. 4. Distinguir los estadios en los que se encuentran los diseños en América. 5. Detectar las formas mixturadas de manufactura del diseño que en América Latina.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Diseño y comunicación visual en América Latina	3	6
2	América Latina: producción y dependencia en el diseño y la comunicación visual	3	6
3	Dependencia económica y formas de emancipación de la periferia	3	6
4	Estadios de producción y conceptualización del Diseño en América Latina	3	6
5	Diseño, marginación e hibridación en el panorama contemporáneo	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Diseño y comunicación visual en América Latina 1.1 Fundamentos de una producción nativa latinoamericana. 1.2 El diseño europeo y su inserción en América Latina. 1.3 Las hibridaciones en los lenguajes de los diseños. 1.4 Conquista y dependencia en el diseño latinoamericano.
2	América Latina: producción y dependencia en el diseño y la comunicación visual 2.1 Tecnología y dependencia económica. 2.2 La industria latinoamericana y las limitantes para la articulación con los diseños. 2.3 Producción industrial y diseño para las masas consumidoras. 2.4 Problemáticas en las formas tradicionales de producción. 2.5 La innovación como concepto del diseño.
3	Dependencia económica y formas de emancipación de la periferia. 3.1 La producción industrial tardía en América Latina. 3.2 Dependencia económica y de apertura de mercados. 3.3 Dominancia de las imágenes y los mensajes dominantes. 3.4 Periferia y centro dos contrincantes perennes.
4	Estadios de producción y conceptualización del Diseño en América Latina. 4.1 Fractura con la modernidad en el siglo XX. 4.2 La uniformidad en el diseño contemporáneo. 4.3 Los lenguajes dominantes contra las formas particulares de función y articulación en el diseño latinoamericano.
5	Diseño, marginación e hibridación en el panorama contemporáneo 5.1 El rol de las culturas originarias. 5.2 La mixtura como forma singular de producción. 5.3 Formas ancestrales y formulas actuales de producción. 5.4 Concepciones del diseño en el marco del nuevo milenio.

Bibliografía básica:

Acha, Juan (1996), Aproximaciones a la identidad latinoamericana: México, FAD-UAEM / ENAP-UNAM.
Acha, Juan (1988), Introducción a la teoría de los diseños: México, Editorial Trillas.
Bertrand (dir.) Badie, Dominique (dir.) (2010), *El estado del mundo 2011*: Madrid, editorial Akal.
GarcíaCanclini, Néstor (coord.), (2005) *La antropología urbana en México*: México, Conaculta/UNAM/FCE.
Harvey, David (2007), *Breve historia del neoliberalismo*: Madrid, editorial Akal.
Harvey, David (2004), *El nuevo imperialismo*: Madrid, editorial Akal.
Habermas, Junger (2004), *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública*, 8ª reimpresión: Barcelona, Editorial Gustavo Gilli
Rodríguez Araujo, Octavio (2004), *Derechas y ultraderechas en el mundo*: México, editorial Siglo XXI
Zizek, Slavoj (2012), *Viviendo el final de los tiempos*: Madrid, editorial Akal.
Luhmann, Niklas (2005). *El arte de la sociedad*: México: Herder: Universidad Iberoamericana
Gombrich, E. H. (2003). *Los usos de las imágenes: estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*: México: Fondo de Cultura Económica
Tapia, Alejandro. (2004). *El diseño gráfico en su entorno social: México, Designo teoría y práctica Encuadre*.
Mosqueda Gómez, Claudia, (2007) *El origen irruptivo del diseño gráfico profesional*: México, D.F.
Troconi Giovanni(2009) *Diseño Gráfico en México, 100 años*: México, Artes de México
Vilchis, Esquivel Luz del Carmen.(2010) *Historia del diseño gráfico en México 1910- 2010*: México Conaculta
Frias, Peña Julio (2012) *De la Creatividad a la innovación 200 diseñadores Mexicanos*: México Designo

Philip Meggs (2009)- Historia del diseño gráfico: México Trillas	
Satué, Erik. (2002) El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días: México Alianza	
Bibliografía complementaria:	
Gage, John (2004), Color y cultura. La práctica y el significado del color de la Antigüedad a la abstracción: Madrid, editorial Siruela, La Biblioteca Azul / Serie mayor. 1	
Melot, Michel (2010), Breve historia de la imagen: Madrid, editorial Siruela.	
Prieto Castillo, Daniel (1994), Diseño y comunicación, colec. Diálogo Abierto: México, Ediciones Coyoacán	
Rosas, Alejandro (2010), 200 años de espectáculo. Ciudad de México: México, editorial Océano.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()	Otras: Evaluación de proyecto ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Emprendimiento y Empresa Creativa

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:
 Analizar el concepto de liderazgo, las teorías tácticas y funciones del líder para desarrollar estrategias de toma de decisiones y resolución de problemas aplicables al ámbito del diseño y la comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar el concepto de liderazgo en grupos en el entorno del diseño y comunicación visual.
2. Identificar los tipos y características del liderazgo.
3. Analizar las teorías de identificación de rasgos y conducta.
4. Analizar el concepto de problema, su sintaxis y diversos tipos.
5. Analizar y aplicar técnicas y estrategias para la toma de decisiones a nivel individual y grupal.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Liderazgo	5	10
2	Características del líder	5	10
3	Toma de decisiones	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Liderazgo 1.1 Liderazgo y entorno social. 1.2 Teorías de liderazgo. 1.3 Tipos de liderazgo.
2	Características del líder 2.1 Funciones del líder.

	2.2 Teorías de rasgos. 2.3 Teorías conductuales.
3	Toma de decisiones 3.1 Sintaxis del problema. 3.2 Tipos de problemas. 3.3 Escenario de la toma de decisiones. 3.3.1 Tipos de decisiones. 3.3.2 Decisiones en grupo.

Bibliografía básica:

Alcaraz, R. (2006). El emprendedor de éxito. México: Editorial Mc Graw Hill.
Amaru, A. (2008). Administración para emprendedores, Fundamentos para la creación y gestión de nuevos negocios. México: Pearson Educación.
González, D. (2006). Plan de negocios para emprendedores al éxito. Madrid. McGraw-Hill.
Lazzati, S. (2003). Gerencia y Liderazgo. Argentina: Macchi.
Lussier, R. (2002). Liderazgo. México: Tomson Learning.
Moody, P. (2002). Toma de Decisiones Gerenciales. México: Mc Graw-Hill.
Pascale, R. (2002). El líder en tiempo de caos. México: Paidós.
Siliceo, A. (2003). Liderazgo: el don del servicio, ¿cómo quieres que te recuerden tus seguidores? México: Graw Hill.
Fritzen S. J. (2003). Relaciones humanas interpersonales. Buenos Aires: Lumen.
Kantzenbach, J.R. (2007). El trabajo en equipo, ventajas y dificultades: Buenos Aires: Granica.
Lewis, D. (1991). El lenguaje secreto del éxito. México: Roca.
Sharma, R. (2012). El líder que no tenía cargo: Una fábula moderna sobre el liderazgo en la empresa y en la vida. Barcelona, Debolsillo.

Bibliografía complementaria:

Barocio, R. (2003). Los temperamentos en las relaciones humanas. México: Pax.
Fred R. D. (2003). Conceptos de administración estratégica. México: Pearson/Prentice Hall.
Fromm, E. (2005). Ética y psicoanálisis. México: Fondo de Cultura Económica.
Fuente La, N. (1970). El arte de hablar en público. Venezuela: Hobby.
Garza Treviño, J.G. (2004). Valores para el ejercicio profesional: Guías didácticas. México: McGraw-Hill Interamericana.
Goutman, A. A. (2000). Lenguaje y comunicación: México: UNAM.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
Exposición audiovisual (x)
Ejercicios dentro de clase (x)
Ejercicios fuera del aula (x)
Seminarios ()
Lecturas obligatorias (x)
Trabajo de investigación (x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()
Prácticas de campo ()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)
Examen final escrito (x)
Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Exposición de seminarios por los alumnos ()
Participación en clase (x)
Asistencia (x)
Seminario ()
Otras: Evaluación de proyecto ()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
ARTES VISUALES Y DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Fundamentos de Didáctica y Planeación Educativa

Clave:	Semestre: 5º a 8º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Explorar y experimentar los fundamentos teórico-prácticos de la didáctica y su planeación para su derivación en una práctica educativa profesional en los campos de la docencia, artes y diseño.

Objetivos específicos:

1. Analizar los fundamentos de la didáctica.
2. Identificar una variedad de metodologías didácticas.
3. Identificar y diferenciar una variedad de enfoques didácticos.
4. Diferenciar entre los procesos de enseñanza y los procesos de aprendizaje.
5. Definir las funciones de los planes de estudio.
6. Identificar los elementos estructurales de un plan de estudios.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Definición de la didáctica	3	6
2	Métodos y enfoques didácticos	3	6
3	Concepciones de enseñanza y de aprendizaje	3	6
4	Planeación educativa, bases conceptuales	3	6
5	Proceso de planeación	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Definición de la didáctica 1.1 Breve reseña histórica. 1.2 Evolución conceptual. 1.3 Campos de desarrollo de la didáctica.
2	Métodos y enfoques didácticos 2.1 Métodos. 2.1.1 Métodos expositivos. 2.1.2 Métodos prácticos. 2.1.3 Aprendizaje colaborativo 2.1.4 Seminario. 2.1.5. Trabajo de campo 2.2 Enfoques educativos. 2.2.1 Paradigma conductista. 2.2.2 Didáctica constructivista. 2.2.3 Aprendizaje significativo. 2.2.4 Aprendizaje enfocado en competencias. 2.2.5 Paradigma sociocultural.
3	Concepciones de enseñanza y de aprendizaje 3.1 Rompiendo el mito, la separación entre enseñanza y aprendizaje. 3.2 La enseñanza. 3.3 El aprendizaje. 3.4 Métodos de enseñanza. 3.5 Aprendizaje situado. 3.5.1 Relaciones entre educación y contexto social. 3.5.2 Problemáticas sociales contemporáneas. 3.5.3 El contexto escolar como espacio social de conocimiento. 3.5.4 Aplicación práctica del conocimiento.
4	Planeación educativa, bases conceptuales 4.1 Planeación educativa (planes). 4.1.1 Definición. 4.1.2 Funciones. 4.1.3 Características. 4.2 Planeación didáctica (programas). 4.2.1 Definición. 4.2.2 Funciones. 4.2.3 Características.
5	Proceso de planeación 5.1 Contexto y fundamentación. 5.3 Determinación de objetivos. 5.4 Determinación y fundamentación de contenidos. 5.5 Selección de metodologías de enseñanza. 5.6 Selección de recursos y plataformas educativas. 5.7 Criterios de evaluación, acreditación y egreso.

Bibliografía básica:

- Acha, J. (2001). Educación artística escolar y profesional. México: Trillas.
- Bruner, J. S. (1988). Desarrollo Cognitivo y Educación. España: Ediciones Morata.
- Díaz Barriga, Á. (1999). Didáctica y currículum. México: Paidós.
- Escribano González, A. (2004). Aprender a enseñar. Fundamentos de didáctica general (2da ed.). España: Ediciones de la Universidad de Castilla.
- Fuentes Mata, I. (2004). Integrar la educación artística; Política educativa, integración curricular y formación docente colectiva. México: Plaza y Valdés.
- Gagné, R. y Briggs, L. J. (1996) La planificación de la enseñanza. Sus principios (13va. reimp.). México: Trillas.
- Lave, J. y Wenger, E. (1999). Situated learning. Legitimate peripheral participation. Cambridge: Cambridge
- Mello Carvalho, I. (1974). El proceso didáctico. Argentina: Kapelusz.
- Parcerisa, A. A. (1997). Materiales curriculares. Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos (2da ed.). España: Grao.
- Rico Romero, L y Madrid Fernández, D. (2000). Fundamentos didácticos de las áreas curriculares. España, Síntesis.
- Sáenz, O. (1989). Didáctica General. Madrid: Anaya.
- University Press
- Wenger, E. (2001). Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad. Barcelona: Paidós.

Bibliografía complementaria:

- Ander-Egg, Ezequiel (1985). Introducción a la planificación. Argentina: Humanitas.
- Bain, K. (2005). Lo que hacen los mejores profesores de Universidad (tr. Óscar Barberá). Valencia: Universitat de Valencia.
- McCombs, B. y Whisler, J.S. (2000). La clase y la escuela centradas en el aprendiz (tr. Sarah Alonso y Thomas McFarlane). España: Paidós

Sugerencias didácticas:

- | | |
|---|-----|
| Exposición oral | (x) |
| Exposición audiovisual | (x) |
| Ejercicios dentro de clase | (x) |
| Ejercicios fuera del aula | () |
| Seminarios | () |
| Lecturas obligatorias | (x) |
| Trabajo de investigación | (x) |
| Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio | () |
| Prácticas de campo | () |
| Otras: Aprendizaje basado en proyectos | (x) |

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

- | | |
|---|-----|
| Exámenes parciales | (x) |
| Examen final escrito | () |
| Trabajos y tareas fuera del aula | (x) |
| Exposición de seminarios por los alumnos | () |
| Participación en clase | (x) |
| Asistencia | (x) |
| Seminario | () |
| Otras: Evaluación de proyecto de innovación | (x) |

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Pedagogía, Psicología Educativa, en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual o áreas afines con estudios formales en el campo pedagógico y experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Interacción Profesional

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar los elementos que conforman una coordinación racional y sistemática en el campo de las relaciones humanas con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades, actitudes y aptitudes para establecer relaciones más eficaces y un liderazgo efectivo en los entornos personal, profesional y social.

Objetivos específicos:

1. Definir el proceso de comunicación interpersonal e intrapersonal.
2. Analizar las relaciones y funciones entre los integrantes de un grupo de trabajo.
3. Analizar las características que conforman la naturaleza del liderazgo.
4. Identificar áreas de oportunidad personal para fomentar procesos de sensibilización en las habilidades, actitudes y aptitudes humanas.
5. Identificar las áreas de debilidad a nivel personal, así como las amenazas del entorno emocional que pueden perjudicar la construcción de relaciones interpersonales, profesionales y sociales.
6. Determinar los elementos que permiten el desarrollo de acciones cooperativas racionales y sistematizadas.
7. Determinar procesos administrativos que optimicen el desempeño y productividad del personal.
8. Describir la planeación de los principios administrativos en proyectos múltiples y estructuras multinivel.
9. Identificar los principales factores a considerar en el ejercicio de toma de decisiones.
10. Determinar una serie de habilidades en el ámbito de las relaciones humanas que faciliten la inserción en el ámbito profesional y en equipos de trabajo multidisciplinarios.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción en la comunicación interpersonal e intrapersonal	2	5
2	Entorno y sus agentes	2	5
3	Liderazgo directivo	3	5
4	Percepción e innovación	3	5
5	Equipo, grupo y liderazgo	3	6
6	Capacitación	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Introducción en la comunicación interpersonal e intrapersonal</p> <p>1.1 Definición de relaciones humanas.</p> <p>1.2 Importancia de las relaciones humanas.</p> <p>1.3 Los procesos de comunicación interpersonal e intrapersonal.</p> <p>1.4 El personal de la empresa de diseño y comunicación visual</p> <p>1.4.1 Organigrama.</p> <p>1.4.2 El staff.</p> <p>1.4.3 Relación interpersonal con el staff.</p> <p>1.4.4 Perfiles y funciones.</p> <p>1.4.5 Delimitación y jerarquía de actividades.</p> <p>1.4.6 Desarrollo y control de obligaciones, responsabilidad y resultados.</p> <p>1.4.7 Relaciones verticales y horizontales: confianza, autoestima y credibilidad.</p>
2	<p>Entorno y sus agentes</p> <p>2.1 Contexto.</p> <p>2.2 Factores ambientales.</p> <p>2.3 Factores socioculturales.</p> <p>2.4 Grupos de socialización.</p> <p>2.4.1 Familia.</p> <p>2.4.2 Amistad.</p> <p>2.4.3 Pareja.</p> <p>2.4.4 Laboral.</p>
3	<p>Liderazgo directivo</p> <p>3.1 Concepción de liderazgo.</p> <p>3.2 Definición de liderazgo.</p> <p>3.3 Características del líder.</p> <p>3.4 Rasgos y estilos.</p> <p>3.5 Responsabilidad y seguimiento.</p> <p>3.6 Ética profesional, ética de liderazgo.</p> <p>3.7 Adaptación del líder a los diferentes contextos.</p> <p>3.8 Bases administrativas dentro del liderazgo directivo</p> <p>3.8.1 Proyección y planificación de proyectos.</p> <p>3.8.2 Administración adecuada de proyectos individuales y múltiples.</p> <p>3.8.3 Prioridades y transacciones.</p>

	3.8.4 Resultados como equipo de trabajo.
4	Percepción e innovación 4.1 Filtros y bloqueos perceptuales. 4.2 Estrategias de innovación prospectiva y perspectiva. 4.3 Procesos de adaptación. 4.4 Actitud. 4.5 Aptitud. 4.6 Motivaciones.
5	Equipo, grupo y liderazgo 5.1 Grupo. 5.2 Equipo de trabajo. 5.3 Funciones de conducción. 5.4 Toma de decisiones 5.4.1 Manejo en definición de ideas, método gradual. 5.4.2 Iniciativa, aplicación y seguimiento en la toma de decisión. 5.4.3 Estructura de escenarios de factibilidad. 5.4.3 Toma de decisión sobre riesgos y oportunidades. 5.4.4 Toma de decisión sobre fortalezas y debilidades. 5.4.4 Proceso de negociación preparación, debate, propuesta, regateo y acuerdos. 5.4.5 Control del caos. 5.4.6 Manejo de la presión. 5.5 Conflicto y negociación. 5.6 Comunicación en el liderazgo. 5.6.1 Técnicas de comunicación como persuasión e influencias. 5.6.2 Cómo expresar adecuadamente sugerencias y opiniones. 5.6.3 Ejercicio de la autoridad y como compartir responsabilidad. 5.6.4 Presentación de informes de trabajo y reportes.
6	Capacitación 6.1. Evaluación de funciones y calificación de desempeño. 6.2. Compensación emotiva. 6.3. Compensación efectiva.

Bibliografía básica:

- Ander/Egg E. y Aguilar Idañez M. J. (2000). El trabajo en equipo. Buenos Aires: Lumen Humanitas
- Barocio, R. (2003). Los temperamentos en las relaciones humanas. México: Pax.
- Bernard, D. (1992). Cómo dirigir y animar las reuniones de trabajo. España: Deusto.
- Bernard, D. (1992). Cómo resolver conflictos de trabajo. España: Deusto.
- Carnegie, D. (2007). Cómo ganar amigos e influir sobre las demás personas. México: Debolsillo.
- Connor J. O. y Prior, R. (2001). PNL y las relaciones humanas. Barcelona: Paidós.
- Estrada, R. M. (1997) Psicología de las relaciones humanas. México: Pax.
- Fiske, J. (1993). Introducción al estudio de la comunicación. Bogotá: Norma.
- Fritzen S. J. (2003). Relaciones humanas interpersonales. Buenos Aires: Lumen.
- Fuente La, N. (1970). El arte de hablar en público. Venezuela: Hobby.
- García Manjon, J.V. (2009). Gestión de innovación empresarial. Barcelona: Netbiblo.
- García Manjon, J.V. (2010). Innovar desde el conocimiento. Barcelona: Netbiblo.
- Gombrich, E. (1993). Arte, percepción y realidad. Barcelona: Paidós.
- Greville, J. (1992). Cómo hablar en público. España: Deusto.
- Jakobson, R. (1992). Lingüística y poética (4ta ed.). Madrid: Cátedra.
- Kantzenbach, J.R. (2007). El trabajo en equipo, ventajas y dificultades: Buenos Aires: Granica.

Lewis, D. (1991). El lenguaje secreto del éxito. México: Roca.
 Sharma, R. (2012). El líder que no tenía cargo: Una fábula moderna sobre el liderazgo en la empresa y en la vida. Barcelona, Debolsillo.
 Wall, B. (2000). Las relaciones humanas en el trabajo. Barcelona: Paidós.

Bibliografía complementaria:

Fink, J.T. et al. (1992). Técnicas de lectura rápida. España: Deusto.
 Fred, R. D. (2003). Conceptos de administración estratégica. México: Pearson/Prentice Hall.
 Fuente La, N. (1970). El arte de hablar en público. Venezuela: Hobby.
 Goleman, D. (2002). La inteligencia emocional. México: Vergara.
 Makenzie, R. (1983). La trampa del tiempo. México: Técnica.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	()	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyectos	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	()		

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Diseño y Comunicación Visual , con experiencia docente y laboral dentro del campo del diseño, con conocimientos en producción, artes gráficas, administración, gestión, consultoría, mercadotecnia, publicidad y actividades empresariales.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Experimentación en Serigrafía

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar los fundamentos teórico-prácticos de la serigrafía en sus procesos tradicionales y digitales, y experimentar con tintas ecológicas en diferentes tipos de soportes para elaborar propuestas de diseño y comunicación visual bajo esta disciplina.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los antecedentes históricos y los principios básicos de impresión en serigrafía. 2. Estudiar las características del equipo de impresión y los materiales para la serigrafía experimental. 3. Analizar las bases y etapas para la elaboración de un proyecto de serigrafía. 4. Identificar los requisitos para realizar un original. 5. Fomentar el desarrollo de proyectos aplicables al medio profesional. 6. Investigar sobre el uso de tintas ecológicas. 7. Analizar las características usos y aplicaciones de diversos materiales. 8. Analizar y aplicar la selección de color acorde con el soporte y las necesidades de cada proyecto. 9. Practicar con la elaboración de impresiones en diversos soportes y materiales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Historia y principios de impresión	2	4
2	Equipo y material	2	4
3	Desarrollo del proyecto	3	6
4	Impresiones en formatos diversos	3	6
5	Impresiones en sustratos diversos	3	6
6	Selección de color	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Historia y principios de impresión 1.1 Antecedentes históricos. 1.2 Principios básicos de impresión en serigrafía.
2	Equipo y material 2.1 Equipo de impresión. 2.2 Materiales. 2.3 Aplicaciones en serigrafía experimental. 2.4 Elaboración de proyectos. 2.4.1 Determinación de tema. 2.4.2 Análisis de recursos (equipo, materiales, etc). 2.4.3 Requisitos para realizar un original.
3	Desarrollo del proyecto 3.1 Análisis de aplicaciones potenciales en el entorno laboral. 3.2 Elaboración de la impresión. 3.3 Análisis de resultados.
4	Impresiones en formatos diversos 4.1 Formatos tradicionales. 4.2 Formatos digitales. 4.3 Tintas ecológicas. 4.3 Proyectos autosustentables.
5	Impresión en sustratos diversos 5.1 Características, usos y funciones del papel. 5.2 Características, usos y funciones del plástico. 5.3 Características, usos y funciones del metal. 5.4 Características, usos y funciones del vidrio. 5.5 Características, usos y funciones de la tela. 5.6 Características, usos y funciones de la madera. 5.7 Características, usos y funciones de la cerámica. 5.8 Sustratos alternativos.
6	Selección de color 6.1 Aplicación en carteles. 6.2 Aplicación en portadas. 6.3 Aplicación en empaque. 6.4 Aplicación en señalética. 6.5 Aplicación en textiles. 6.6 Aplicación en alimentos. 6.7 Aplicación en Cerámica.

Bibliografía básica:

Bordeau, M. (1979). Serigrafía al alcance de los jóvenes. Buenos Aires: Kapeluz.
Brad, F. (1991). Nueva guía de serigrafía. México: Diana.
Cheremisinoff, N. (2003). Industrial solvents handbook. Usa: Noyes.
Clarke, J. Et. Al. (1993). Fundamentos para preparar tintas serigráficas. México: Diana.
Demoney, J. Et. Al. (1983). Montaje de originales gráficos para su reproducción. Barcelona: Gustavo Gili.
Elliot, B. (1971). Silk screen printing. Oxford: Oxford University Press.
Enfland, D. (2002). Una historia de la educación del arte. Barcelona: Paidós Arte Y Educación.

Esquivel, L. (1993). Manual de artes gráficas. Colombia: Norma- Propal.
 Hainke, W. (1990). Serigrafía: Técnica- Práctica- Historia. Buenos Aires: La Isla.
 Kentdoy, M. (1968). Dibujo textil. Barcelona: Leda.
 Kodak. (1986). Qué es la calidad en blanco y negro y cómo lograrla. México: Kodak.
 Mara, T. (1981). Manual de serigrafía. Barcelona: Blume.
 Nielsen, G. (1989). Serigrafía industrial y en artes gráficas. Barcelona: Las Ediciones de Arte.
 Rivas, J. (1993). "La Impresión Serigráfica Tridimensional". México: El Impresor.
 Rubio, M. (1979). Ayer y hoy del grabado y sistemas de estampación Tarragona: Terraco.
 Russ, S. (1974). Tratado de serigrafía artística. Barcelona: Blume.
 S'agaro, J. (1997). De serigrafía artística. Barcelona: Las Ediciones de Arte.
 Sánchez, R. (1984). La serigrafía en el Arte. El Arte de la Serigrafía, Centro de Investigaciones y Servicios Museológicos. México: UNAM.
 Steffen, B. (1963). Silk screen, grosset. Nueva York: Dunlap.
 Termini, M. (1984). Serigrafía. México: Diana.
 Wypych, G. (2001). Handbook of solvents. Reino Unido: Chemtec Publishing.

Bibliografía complementaria:

AA. VV. (2005). Printing industries of America. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Gatf.Org](http://www.gatf.org)
 AA. VV. (2009). Tintas Sánchez. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sanchez.Com.Mx](http://www.sanchez.com.mx)
 AA. VV. (2001-2009). Artes Gráficas, Información Técnica y de Negocios para la Industria Gráfica en América Latina. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Artesgraficas.Com](http://www.artesgraficas.com)
 Bolding, N. (1998). Tratamiento previo de la malla y remoción del estencil. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)
 Bread, D. (1998). Igualación de colores, Sgia (Specialty Graphic Imaging Association). Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)
 Caza, M. (1997). Las pantallas de alta tensión y calidad de la imagen impresa. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)
 Coburn, J. (1988). Fundamentos para seleccionar la tinta. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)
 E.I. (2009). Du Pont De Nemours And Company. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Dupont.Com.Mx](http://www.dupont.com.mx)
 Orr, M. (1997). El sistema de estencil directo/ indirecto. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)
 Peyskens, A. (1988). Factores que influyen en la elección de número de malla correcto, la calidad de la impresión y el mejoramiento en la fabricación de la matriz. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)
 Pfirrmann, W. (1997). Fundamentos de la serigrafía. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)
 Podgor Co, J. (1997). Visión Global de las tintas serigráficas especializadas. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)
 Schall, J. (1996). Malla de serigrafía de tejido de precisión, baja elongación y alta tensión. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)
 Scheer, H. (1997). El papel de la cuatricromía en la serigrafía. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.sgia.org)

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Medios de Impresión para Serigrafía

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () **Obligatoria** () **Indicativa** ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:
 Analizar y experimentar con los fundamentos teórico-prácticos de la serigrafía y sus cualidades como elemento de expresión y experimentación en diseño para desarrollar una serie de proyectos de diseño y comunicación visual bajo los parámetros de este sistema de reproducción múltiple.

Objetivos específicos:

1. Analizar el desarrollo histórico y el rol contemporáneo de la serigrafía.
2. Analizar y experimentar con los usos y aplicaciones de diversos materiales de impresión.
3. Practicar con la elaboración de originales.
4. Practicar la aplicación de bloqueador de estenciles en diversos procesos.
5. Practicar el proceso de crayón, aplicando diferentes texturas sobre la malla.
6. Desarrollar impresiones complejas, precisas y definidas mediante el proceso de película de thinner.
7. Analizar y aplicar diversos sistemas de transporte fotográfico así como los tipos de positivos y mobiliario en este proceso.
8. Fomentar la interacción interdisciplinaria y la vinculación con el medio profesional.
9. Promover el desarrollo de habilidades para el dominio de la edición y la planeación de tirajes.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes históricos de la serigrafía	2	4
2	Materiales de impresión	2	4
3	Desarrollo de originales	3	6
4	Procesos de impresión	3	6
5	Aplicaciones interdisciplinarias	3	6
6	Mini- edición	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Antecedentes históricos de la serigrafía 1.1 Surgimiento. 1.2 Evolución. 1.3 Avances tecnológicos.
2	Materiales de impresión 2.1 Bastidor de serigrafía. 2.2 Malla. 2.3 Raseros. 2.4 Bisagras. 2.5 Tintas y solventes. 2.6 Materiales de almacén.
3	Desarrollo de originales 3.1 Material de escritorio. 3.2 Registros.
4	Procesos de impresión 4.1 Proceso de bloqueador de estenciles. 4.1.1 Elaboración de diseños. 4.1.2 Importancia de la limpieza de la malla. 4.1.3 Diferentes formas de aplicación del bloqueador. 4.1.4 Forma correcta de impresión. 4.2. Proceso de crayón. 4.2.1 Acopio de diferentes texturas. 4.2.2 Aplicación correcta del bloqueador. 4.2.3 Reporte directo de texturas a la malla. 4.3 Proceso de película de thinner. 4.3.1 Herramientas de corte y precisión. 4.3.2 Diferentes tipos de película. 4.3.3 Solventes a utilizar. 4.4 Proceso de fotoestencil. 4.4.1 Tipos de emulsión. 4.4.2 Positivos. 4.4.3 Mobiliario específico.
5	Aplicaciones interdisciplinarias 5.1 Simbología y diseños de soportes tridimensionales. 5.1.1 Papelería. 5.1.2 Proyecto de orientación. 5.1.3 Otros sustratos. 5.2 diseño editorial. 5.2.1 Textiles. 5.2.2 Portada y cubierta de libros. 5.2.3 Folleto. 5.2.4 Dummy.
6	Mini- edición 6.1 Aplicación en sustratos diversos. 6.1 Aplicación en materiales diversos.

Bibliografía básica:

- Bordeau, M. (1979). Serigrafía al alcance de los jóvenes. Buenos Aires: Kapeluz.
- Brad, F. (1991). Nueva guía de serigrafía. México: Diana.
- Cheremisinoff, N. (2003). Industrial solvents handbook. Usa: Noyes.
- Clarke, J. Et. Al. (1993). Fundamentos para preparar tintas serigráficas. México: Diana.
- Demoney, J. Et. Al. (1983). Montaje de originales gráficos para su reproducción. Barcelona: Gustavo Gili.
- Elliot, B. (1971). Silk screen printing. Oxford: Oxford University Press.
- Enfland, D. (2002). Una historia de la educación del arte. Barcelona: Paidós Arte Y Educación.
- Esquivel, L. (1993). Manual de artes gráficas. Colombia: Norma- Propal.
- Hainke, W. (1990). Serigrafía: Técnica- Práctica- Historia. Buenos Aires: La Isla.
- Kentdoy, M. (1968). Dibujo textil. Barcelona: Leda.
- Kodak. (1986). Qué es la calidad en blanco y negro y cómo lograrla. México: Kodak.
- Mara, T. (1981). Manual de serigrafía. Barcelona: Blume.
- Nielsen, G. (1989). Serigrafía industrial y en artes gráficas. Barcelona: Las Ediciones De Arte.
- Rivas, J. (1993). "La Impresión Serigráfica Tridimensional". México: El Impresor.
- Rubio, M. (1979). Ayer y hoy del grabado y sistemas de estampación Tarragona: Terraco.
- Russ, S. (1974). Tratado de serigrafía artística. Barcelona: Blume.
- S'agaro, J. (1997). De, serigrafía artística. Barcelona: Las Ediciones De Arte.
- Sánchez, R. (1984). La serigrafía en el Arte. El Arte De La Serigrafía, Centro De Investigaciones Y Servicios Museológicos. México: Unam.
- Steffen, B. (1963). Silk screen, grosset. Nueva York: Dunlap.
- Termini, M. (1984). Serigrafía. México: Diana.

Bibliografía complementaria:

- AA. VV. (2005). Printing industries of America. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Gatf.Org](http://www.Gatf.Org)
- AA. VV. (2009). Tintas Sánchez. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sanchez.Com.Mx](http://www.Sanchez.Com.Mx)
- AA. VV. (2001-2009). Artes Gráficas, Información Técnica Y De Negocios Para La Industria Gráfica En América Latina. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Artesgraficas.Com](http://www.Artesgraficas.Com)
- Bolding, N. (1998). Tratamiento previo de la malla y remoción del estencil. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.Sgia.Org)
- Bread, D. (1998). Igualación de colores, Sgia (Specialty Graphic Imaging Association). Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.Sgia.Org)
- Coburn, J. (1988). Fundamentos para seleccionar la tinta. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.Sgia.Org)
- E.I. (2009). Du Pont De Nemours And Company. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Dupont.Com.Mx](http://www.Dupont.Com.Mx)
- Orr, M. (1997). El sistema de estencil directo/ indirecto. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.Sgia.Org)
- Peyskens, A. (1988). Factores que influyen en la elección de número de malla correcto, la calidad de la impresión y el mejoramiento en la fabricación de la matriz. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.Sgia.Org)
- Pferrmann, W. (1997). Fundamentos de la serigrafía. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.Sgia.Org)
- Scheer, H. (1997). El papel de la cuatricromía en la serigrafía. Recuperado El Día 27 De Febrero De 2013. [Www.Sgia.Org](http://www.Sgia.Org)

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Medios y Sistemas de Impresión

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar los fundamentos teóricos y prácticos así como diversos sistemas de impresión en el ámbito del envase y embalaje para planear dirigir y elaborar proyectos en soportes bi y tridimensionales.
Objetivos específicos: 1. Identificar los principales materiales para la reproducción impresa en soportes bi y tridimensionales. 2. Identificar los procesos de impresión más óptimos para la integración de proyectos de reproducción. 3. Vincular los conocimientos adquiridos con los métodos particulares del diseño aplicado a la simbología y los soportes tridimensionales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Materiales para la reproducción impresa	3	6
2	Determinación y elaboración de matrices en soportes bi y tridimensionales	3	6
3	Acabados de impresión y producto final	3	6
4	Cotización	3	6
5	Planificación y aplicación de proyectos de impresión	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Materiales para la reproducción impresa</p> <p>1.1 Sustratos.</p> <p>1.1.1 Cartón-papel.</p> <p>1.1.2 Vidrio.</p> <p>1.1.3 Metales.</p> <p>1.1.4 Plásticos (polímeros).</p> <p>1.2 Tintas.</p> <p>1.2.1 Cartón-papel.</p> <p>1.2.2 Vidrio.</p> <p>1.2.3 Metales.</p> <p>1.2.4 Plásticos (polímeros).</p>
2	<p>Determinación y elaboración de matrices en soportes bi y tridimensionales</p> <p>2.1 Obtención de matrices.</p> <p>2.1.1 Fotográficas.</p> <p>2.2.2 Mecánicas.</p> <p>2.2.3 Digitales.</p> <p>2.3 Máquinas de alto relieve.</p>
3	<p>Acabados de impresión y producto final</p> <p>3.1 Laminados y barnizados.</p> <p>3.1.1 Laminados.</p> <p>3.1.2 Barnizados.</p> <p>3.1.3 Plastificados.</p> <p>3.2 Encuadernación.</p> <p>3.2.1 Mecánica.</p> <p>3.2.2 Fina.</p> <p>3.2.3 Comercial.</p> <p>3.3 Suajes y troquelados.</p> <p>3.3.1 Matriz.</p> <p>3.3.2 Suajados.</p> <p>3.4 Otros acabados.</p> <p>3.4.1 Cortes.</p> <p>3.4.2 Armados.</p> <p>3.4.3 Plegados.</p> <p>3.4.4 Pegados.</p> <p>3.4.5 Compaginación.</p>
4	<p>Cotización</p> <p>4.1 Estructura de cotización en el diseño.</p> <p>4.2 Hoja de costos.</p> <p>4.2.1 Sueldo.</p> <p>4.2.2 Servicios.</p> <p>4.2.3 Mantenimiento del equipo.</p> <p>4.2.4 Insumos.</p> <p>4.2.5 Utilidad.</p>

5	Planificación y aplicación de proyectos de impresión 5.1 Requerimientos y características del proyecto (brief) 5.2 Elección del formato. 5.3 Selección tipográfica. 5.4 Selección de imagen (ilustración y/o fotografía). 5.5 Recursos materiales. 5.5 Recursos humanos 5.6 Selección del sustrato. 5.7 Selección del proceso de impresión.
---	---

Bibliografía básica:
 Bann, D. (1988). Introducción a la reproducción en industria gráfica. Barcelona: Tellus.
 Bann, D. (1992). Corrección de pruebas de color. España: Gustavo Gilli.
 Bann, D. (2008). Actualidad en la producción de artes gráficas. China. Blume
 Beltrán, R., E. (2006). Publicidad en medios impresos. México. Trillas.
 Cervera, A. (2003). Envase y embalaje. Madrid. Esic.
 Johansson, K., Lundberg, P., Ryberg, R. (2004). Manual de producción gráfica recetas. Suecia. G.Gilli.
 Karch, R. (1990). Manual de las artes gráficas. México: Trillas.
 Martín, E. y Tapiz, L. (1981). Diccionario enciclopédico de las artes e industrias gráficas. Barcelona: Don Bosco.
 Meggs, P. (2001). Historia del diseño gráfico. México: Trillas.
 Sander, N. (1992). Manual de producción del diseñador gráfico. España: Gustavo Gilli.
 Stobart, J., Simmons, R., Whale, G., Barfield N. (2003). Impresión digital. Madrid. Anaya.
 Tubaro, A. (1994). Tipografía, estudios e investigaciones sobre la forma de la escritura y del estilo de la impresión
 Vidales, D. (1995). El mundo del envase. España: Gustavo Gilli.

Bibliografía complementaria:
 AA.VV. (1973). El diseño industrial. Barcelona: Salvat.
 Brookfield, K. (1994). La escritura. México: Biblioteca visual Altea.
 Dawson, J. (1991). Guía completa de grabado e impresión. Barcelona: Blume.
 Durán, A. (1989). Psicología de la publicidad y de la venta. España: Ceac.
 Fioravanti, G. (1988). Diseño y reproducción. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Fornary, T. (1993). Diseño y producción (Colec. CyAD). México: UAM.
 Smith, R. (2012). El manual del artista. Barcelona: Blume.
 Turnbull, A. y Baird, R. (2001). Comunicación Gráfica. Trillas.

Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales ()
Exposición audiovisual ()	Examen final escrito ()
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación (x)	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)	Otras: Evaluación de proyecto de innovación ()
Prácticas de campo (x)	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o Diseño y Comunicación Visual, con obra profesional en edición gráfica o diseño editorial. Tener experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Modelos Educativos en el Diseño

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: El alumno conocerá y distinguirá los conceptos, las ideologías y los modelos educativos que se han aplicado en el diseño y comunicación visual.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar en torno a los modelos educativos que han perneado una parte significativa de la enseñanza del diseño a finales del siglo XX y principios del XXI. 2. Decantar el sustento ideológico que soporta a los modelos pedagógicos. 3. Comprender el vínculo que tienen los modelos educativos con las prácticas del diseño. 4. Contrastar y valorar el modelo actual y vigente con otros modelos para encontrar otras posibilidades de aplicación.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Modelos educativos en el diseño y la comunicación visual	4	8
2	Educación e ideología	4	8
3	Diseño y sus sustentos didácticos y pedagógicos	4	8
4	Necesidades educativas para el diseño y la comunicación visual	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Modelos educativos en el diseño y la comunicación visual 1.1 Diseño y enseñanza 1.2 Las necesidades de un modelo educativo para la práctica del diseño. 1.3 Bauhaus, Ulm y los modelos mexicanos.
2	Educación e ideología 2.1 La educación como vanguardia de las ideologías. 2.2 Los modelos de la des-escolarización. 2.3 Escuela, educación y diseño. 2.4 Los modelos europeos de enseñanza del diseño y la realidad latinoamericana.
3	Diseño y sus sustentos didácticos y pedagógicos 3.1 Diseño y tecnología. 3.2 Didácticas del saber hacer. 3.3 Didácticas del saber pensar.
4	Necesidades educativas para el diseño y la comunicación visual 4.1 Diseño en el concierto internacional. 4.2 Educación, diseño y sociedad. 4.3 Diseño para Latinoamérica. 4.4 Hacia una enseñanza del diseño para el nuevo milenio.

Bibliografía básica:

- Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños: México: Editorial Trillas.
- Acha, J. (1996). Aproximaciones a la identidad latinoamericana: México: FAD-UAEM / ENAP-UNAM.
- Anisur, M. y Fals Borda, O. (1992). La situación actual y las perspectivas de la investigación-acción participativa en el mundo: Madrid: Popular.
- Camnitzer, L. (2009). Didáctica de la liberación: Murcia: CENDEAC.
- Delors, J. (1994). Los cuatro pilares de la educación: En: La educación encierra un tesoro. UNESCO.
- Gagné, R. y Briggs, L. J. (1996) La planificación de la enseñanza. Sus principios (13va reimp.). México: Trillas.
- García Canclini, N. (coord.) (2005). La antropología urbana en México: México: Conaculta/UNAM/FCE.
- García, N. (1987). Políticas culturales en América Latina. D.F, México: Grijalbo.
- McCombs, B. y Whisler, J.S. (2000). La clase y la escuela centradas en el aprendizaje (tr. Sarah Alonso y Thomas McFarlane). España: Paidós
- Obach, X. (2001). Educación para la Comunicación. Televisión y Multimedia. Máster de Televisión Educativa. Madrid: UCM / Corporación Multimedia.
- Rico Romero, L y Madrid Fernández, D. (2000). Fundamentos didácticos de las áreas curriculares. España, Síntesis.
- Tudela, F. (1985). Conocimiento y diseño: México: UAM-X.

Bibliografía complementaria:

- Ambrose, G. y Harris, P. (2011). Enfoque y lenguaje. Barcelona: Parramón.
- Ávila, R. (2009). De la imprenta a la Internet: la lengua española y los medios de comunicación masiva: México: Colegio de México.
- Bartra, R. (2005). La jaula de la melancolía, identidad y metamorfosis del mexicano: México: De bolsillo.
- Bonsiepe, G. (1982). El diseño de la periferia. México: Editorial Gustavo Gilli.
- Brugué, Q. y Goma, R. (1998). Gobiernos locales y políticas públicas. Bienestar social, producción económica y territorio: Barcelon: Ariel.
- Castro, E. (1999) Análisis de problemas y toma de decisiones: México: Adisson Wesley Longman.

<p>Centro de Estudios Históricos, El Colegio de México: (1998). Historia general de México. México: Autor.</p> <p>Colorado, A. (1997). Hiper cultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación: Madrid: Editorial Complutense.</p> <p>De Certau, M. La invención de lo cotidiano. México: ITESO-UIA.</p> <p>González, J. (et al). (2007). Cibercultura e iniciación en la investigación. México: Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades.</p> <p>Hinojosa, M. y Reyes Terán, L. F. (2008). Pensamiento crítico. México: Trillas.</p> <p>Muñoz, B. (2005). Modelos Culturales, Teoría socio-política de la cultura. México: Anthropos.</p> <p>Prieto, D. (1994). Diseño y comunicación (colec. Diálogo Abierto). México: Ediciones Coyoacán.</p> <p>Prieto, F. (1996) Diagnóstico de la comunicación social en México. México: Ediciones Coyoacán.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación (x)</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito (x)</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto ()</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Pedagogía, Psicología Educativa, Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual o áreas afines, con estudios formales en el campo pedagógico y experiencia docente.</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Normatividad para el Diseño

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría:	Práctica:
		1	2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

<p>Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna</p> <p>Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Objetivo general: Analizar e identificar las leyes, normas y reglamentos oficiales que tienen injerencia en el diseño de productos de comunicación visual para fomentar una práctica fluida y óptima a través de los sistemas legislativos en México.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Integrar los conocimientos adquiridos en el transcurso de la licenciatura con el contexto del ámbito profesional. 2. Desarrollar un marco de referencia en torno a los mecanismos legisladores de medios de comunicación en los que el Licenciado en Diseño y Comunicación Visual desarrolla su actividad profesional. 3. Identificar los elementos gráficos necesarios para el diseño de comprobantes fiscales en la República Mexicana. 4. Analizar los fundamentos de la Ley Federal de la Propiedad Industrial. 5. Analizar la Ley Federal de Derechos de Autor. 6. Analizar la Ley Federal de Radio y Televisión y la Ley Federal de Cinematografía. 7. Identificar los procedimientos legales para la elaboración y ubicación de anuncios espectaculares en el Distrito Federal. 8. Identificar las normas oficiales mexicanas y las normas mexicanas.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Secretaría de Hacienda y Crédito Público	2	4
2	Ley Federal de la Propiedad Industrial	2	4
3	Ley Federal de Derechos de Autor	3	6
4	Ley Federal de Radio y Televisión y Ley Federal de Cinematografía	3	6
5	Reglamento para la realización y ubicación de anuncios espectaculares en el distrito federal	3	6
6	Normas oficiales mexicanas y normas mexicanas	3	6
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Secretaría de Hacienda y Crédito Público 1.1 Comprobantes fiscales. 1.2 Diseño e impresión tradicional y digital.
2	Ley Federal de la Propiedad Industrial 2.1 Instituto Mexicano de Protección Industrial. 2.2 Tramitología ante el IMPI.
3	Ley Federal de Derechos de Autor 3.1 Instituto Nacional de Derechos de Autor. 3.2 Tramitología ante el Indautor.
4	Ley Federal de Radio y Televisión y Ley Federal de Cinematografía 4.1 Instituto Nacional de Radio, Televisión y Cinematografía.
5	Reglamento para la realización y ubicación de anuncios espectaculares en el distrito federal 5.1 Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda. 5.2 Tramitología.
6	Normas oficiales mexicanas y normas mexicanas 6.1 Secretaría de Economía. 6.2 Partes y secciones de las normas.

Bibliografía básica:

Carmona, M. (2003). Ley general de equilibrio ecológico y protección del medio ambiente. México: UNAM.
 Casa, R. (1997). Gobierno Academia y Empresas en México: Hacia una nueva configuración de relaciones. México: UNAM Plaza y Valdés.
 Hitt, M. (2007). Administración estratégica: competitividad y globalización: conceptos y casos. México: Cengage Learning.
 México. (1985). Ley de la Propiedad Industrial. México: Porrúa.
 México. (1997). Ley General de Salud: Ley de salud para el Distrito Federal y disposiciones. México: Porrúa
 México. (2005). Agenda laboral de seguridad social y fisco. México: Ediciones Fiscales ISEF, S.A.
 Negrete, J. y Cottom, B. (2007). Leyes estatales en materia del patrimonio cultural. México: INAH.
 Serrano, F. (1998). Ley Federal de Derechos de Autor. México: UNAM.
 Serrano, F. (1998). Nueva Ley Federal de Radio y Televisión. México: UNAM.
 STPS. (1985). Ley Federal del Trabajo. México: Secretaría del Trabajo y Previsión Social.

Bibliografía complementaria:

Abad, A. (1993). Manual del diseñador. México: Tesis UNAM.

Albors, J. (1999). Comportamiento organizativo y gestión. España: Alfaomega.

Hitt, M. (2007). Administración estratégica: competitividad y globalización: conceptos y casos. México: Cengage Learning.

Moreno, J. (1993). Manual del exportador. Teoría y práctica exportadora: Buenos Aires: Macchi.

Ramírez, D. y Cabello, M. (1997). Empresas Competitivas: una estrategia de cambio para el éxito. México: McGraw Hill.

Wheelen, T. y Hunger, J. (2007). Administración estratégica y política de negocios. México: Pearson Educación.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje Basado en Proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyectos	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, con experiencia docente y laboral dentro del campo del diseño, con conocimientos en producción, artes gráficas, administración, gestión, consultoría, mercadotecnia, publicidad y actividades empresariales.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Pensamiento Creativo

Clave:	Semestre: 5º a 8º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar los fundamentos teóricos de la creatividad en sus dimensiones de persona, proceso y producto, para fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento para emprender proyectos de innovación y desarrollar la inventiva.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar las características de los diferentes tipos de pensamiento para producir una mayor variedad de ideas con base en una serie de posibilidades creativas. 2. Identificar los aspectos que conforman las etapas del proceso creativo para analizar las modalidades de relación con ideas y productos. 3. Analizar el origen de los obstáculos que impiden el desarrollo creativo para emprender estrategias de solución a bloqueos mentales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la creatividad	4	8
2	Creatividad y personalidad del ser creativo	4	8
3	Creatividad e innovación	4	8
4	Desarrollo de la inventiva	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Introducción a la creatividad</p> <p>1.1 Definición.</p> <p>1.2 Importancia de la creatividad.</p> <p>1.3 Objetivos de la creatividad.</p> <p>1.4 Tipos de pensamiento.</p> <p>1.4.1 Pensamiento vertical.</p> <p>1.4.2 Pensamiento lateral.</p> <p>1.4.3 Pensamiento divergente.</p> <p>1.4.4. Pensamiento convergente.</p> <p>1.4.5. Pensamiento metafórico.</p> <p>1.4.6. Pensamiento de los Kichihuas.</p>
2	<p>Creatividad y personalidad del ser creativo</p> <p>2.1 Proceso creativo.</p> <p>2.1.1. Recopilación y registro de información.</p> <p>2.1.2. Incubación.</p> <p>2.1.3. Iluminación.</p> <p>2.1.4. Verificación y aplicación.</p> <p>2.2 Características del ser creativo.</p> <p>2.3 Obstáculos de la creatividad.</p> <p>2.3.1 De origen afectivo.</p> <p>2.3.2 De origen cognitivo.</p>
3	<p>Creatividad e innovación</p> <p>3.1 Técnicas para generar ideas.</p> <p>3.1.1 Brainstorming.</p> <p>3.1.2 Ideart.</p> <p>3.1.3 Mapas mentales.</p> <p>3.1.4 Método Delphi.</p> <p>3.1.5 Analogías.</p> <p>3.1.6 Relaciones forzadas.</p> <p>3.2 Evaluación de ideas.</p> <p>3.2.1 Análisis DAFO.</p> <p>3.2.2 Método Walt Disney.</p> <p>3.2.3 Cuadro Potencial versus aplicación.</p> <p>3.2.4 Positivo, Negativo, interrogante.</p> <p>3.3 Recursos complementarios.</p> <p>3.3.1 Serendipity.</p> <p>3.3.2 Seis sombreros para pensar.</p> <p>3.3.3 Solución creativa de problemas.</p> <p>3.3.4 Programación neurolingüística.</p>
4	<p>Desarrollo de la inventiva</p> <p>4.1 Análisis de inventos concretos.</p> <p>4.1.1. Evaluación de inventos concretos.</p> <p>4.1.2. Mejora de inventos concretos.</p> <p>4.1.3. Invento de un objeto concreto.</p> <p>4.2 Inventos abstractos.</p> <p>4.2.1. Evaluación de procedimientos.</p> <p>4.2.2 Mejora de procedimientos.</p> <p>4.2.3 Invento de un procedimiento.</p>

Bibliografía básica:

Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós.

De Bono, E. (1993). El pensamiento lateral: Manual de creatividad. España: Ed. Paidós Ibérica.

Fernández, R. A. (2005). Creatividad e innovación en empresas y organizaciones: Técnicas para la resolución de problemas. Madrid-Buenos Aires: Ediciones Díaz de Santos.

Frías, P. J. (2012). De la creatividad a la innovación: 200 diseñadores mexicanos. México: Designio.

Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica. España: Paidós Ibérica.

Gardner, H. (2008). Las cinco mentes del futuro. España: Paidós.

Marina, J. A. (2007). Teoría de la inteligencia creadora. España: Anagrama.

Rodríguez, M. (1999). Manual de creatividad. México: Trillas.

Bibliografía complementaria:

Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón.

Casacuberta, D. (2003). Creación Colectiva. Barcelona: Gedisa.

Esqueda, R. (2003). El juego del diseño: Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.

Esteve de Quesada, A. (2001). Creación y proyecto. España: Institució Alfons el Magnànim.

Ferraris, M. (1999). La Imaginación. Madrid: Visor.

Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. Temas de Psicología. España: Paidós.

Root-Bernstein, R. (2002). El secreto de la creatividad. España: Editorial Kairós.

Rudolf A. (2002). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)

Exposición audiovisual (x)

Ejercicios dentro de clase (x)

Ejercicios fuera del aula ()

Seminarios ()

Lecturas obligatorias (x)

Trabajo de investigación ()

Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()

Prácticas de campo ()

Otras: Dinámicas de grupo (x)

Otras: Aprendizaje basado en problemas (x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales ()

Examen final escrito ()

Trabajos y tareas fuera del aula ()

Exposición de seminarios por los alumnos ()

Participación en clase (x)

Asistencia (x)

Seminario ()

Otras: Autoevaluación (x)

Otras: Heteroevaluación (x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
 Programa de la asignatura

Proyectos Experimentales de Diseño y Comunicación Visual

Clave:	Semestre: 5º a 8º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Diseñar y desarrollar proyectos de diseño y comunicación visual para fomentar la práctica y la experimentación en las áreas de profundización de la licenciatura.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y experimentar con los diversos lenguajes del diseño y la comunicación visual. 2. Analizar las posibilidades de experimentación y expresión en el diseño y la comunicación visual. 3. Analizar el concepto de experimentación y sus procesos aplicados al diseño. 4. Aplicar un proceso teórico-práctico de la experimentación en proyectos de diseño y comunicación visual.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Los lenguajes del diseño y la comunicación visual	5	10
2	El proceso de experimentación	5	10
3	La experimentación, ventajas y desajustes en el diseño	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Los lenguajes del diseño y la comunicación visual 1.1 Teórico. 1.2 Práctico. 1.3 Experimentaciones y expresiones. 1.4 Análisis de casos.
2	El proceso de experimentación 2.1 Análisis de obras e intervención en procesos de producción. 2.2 Ensayo para el error. 2.3 El error ensayado y controlado. 2.4 Elaboración y exposición de un proyecto trabajo de investigación. 2.5 Análisis de obra.
3	La experimentación, ventajas y desventajas en el diseño 3.1 ¿Qué es la disciplina? 3.2 ¿Qué es la interdisciplina? 3.3 ¿Qué es la multidisciplina? 3.4 Textos y análisis de soporte teórico conceptual. 3.5 El ensayo enfocado como recurso de fundamentación y análisis. 3.6 Alternativas de sistematización y revisión de la experimentación el diseño y la comunicación visual. 3.7 Integración de procesos y resultados.

Bibliografía básica:

- Best, K. (2010). Fundamentos del Management del diseño: el libro esencial de los conceptos y principios básicos de la gestión de proyectos. España: Parramón.
- Bonet, L. (2001) Gestión de proyectos culturales: análisis de casos. Barcelona: Ariel.
- Bunge, M. (2007). Diccionario de filosofía. Madrid: Siglo XXI.
- Carbajo Cascón, F. (2002). Publicaciones electrónicas y propiedad intelectual. España: Constitución y Leyes, S.A.
- Dussel, E. (2006). Diccionario de hermenéutica: una obra interdisciplinaria para las ciencias humanas. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación (3ra ed.). México: Mcgraw Hill.
- Jiménez Ottalengo, R. y Carreras Lomelí, M.T. (2001). Metodología para investigación en ciencias del humano. México: Universidad Panamericana.
- López de Ceballos, P. (1998). Un método para la investigación-acción participativa (3ª ed.). Madrid: Popular.
- Mancuso, H.R. (1999). Metodología de la investigación en ciencias sociales. Lineamientos teóricos y prácticos de semioepistemología. Barcelona: Paidós.
- Osés, O. (2005). Claves de hermenéutica: para filosofía, la cultura y la sociedad: Bilbao: Universidad de Deusto.
- Salkind, N.J. (1999). Métodos de Investigación. México: Prentice Hall.
- Tamayo, M. (1991). El proceso de la investigación científica. Fundamentos de investigación con manual de evaluación de proyectos (2da ed.). México: Limusa.
- Velia, M. y García, M.C. (2002). Guía para la investigación documental. México: Trillas.
- Zorrilla Arena, S. (2007). Introducción a la metodología de la investigación. México: Océano.

Bibliografía complementaria:

Dussel, E. (2006). Diccionario de hermenéutica: una obra interdisciplinaria para las ciencias humanas. Bilbao: Universidad de Deusto.

García, S.E. (2007). Planeación estratégica. Teoría y práctica. México: Trillas.

Marqués Graells, P. (2000). Impacto de las TIC en educación: Funciones y limitaciones. Barcelona: UAB, Facultad de Educación.

Osés, O. (2005). Claves de hermenéutica: para filosofía, la cultura y la sociedad. Bilbao: Universidad de Deusto.

Steiner, G.A. (2003) Planeación estratégica. México: CECSA.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminarario de Cultura Visual

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Tener una actitud crítica de análisis, reflexión y conocimiento sobre la cultura visual contemporánea para aplicar dichas capacidades en el desarrollo de una investigación sobre la cultura visual contemporánea.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los componentes transdisciplinarios de los estudios de la cultura visual. 2. Analizar las relaciones de la imagen con su entorno. 3. Analizar y aplicar metodologías de investigación teórico-histórica del arte contemporáneo. 4. Identificar e incorporar los elementos básicos para realizar una investigación enfocada a los orígenes, desarrollo y posterior institucionalización/legitimación del arte. 5. Fomentar la estructuración de métodos de trabajo para la investigación. 6. Fomentar el desarrollo de habilidades perceptivas y métodos de análisis reflexivos, contextuales e interpretativos aplicados al estudio de fenómenos visuales.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Estudio de la cultura visual	3	6
2	Metodologías de investigación	3	6
3	Selección de tema	3	6
4	Determinación de fuentes	3	6
5	Avances y resultados de la investigación	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Estudio de la cultura visual 1.1 La imagen como transdisciplina 1.2 Multiculturalismo y sociedad de consumo 1.3 Alcances y límites de la cultura visual. 1.4 Cultura visual y diseño contemporáneo.
2	Metodologías de investigación 2.1 Técnicas e instrumentos de investigación. 2.2 Modelos de análisis de la imagen visual. 2.2.1 Análisis formal. 2.2.2 Análisis contextual. 2.2.3 Análisis interpretativo.
3	Selección de tema 3.1 Selección y delimitación del tema de investigación. 3.2 Planteamiento del tema dentro del marco-teórico 3.3 Elaboración de esquema de trabajo. 3.4 Diseño de cronograma.
4	Determinación de fuentes 4.1 Identificación, selección, organización e interpretación de fuentes. 4.2 Elaboración del aparato crítico. 4.3 Investigación sobre el tema.
5	Avances y resultados de la investigación 5.1 Valoración de análisis del tema de investigación. 5.2 Discernimiento grupal sobre avances del tema de investigación. 5.3 Redacción, exposición y entrega final del trabajo de investigación.

Bibliografía básica:

- Bahena Paz, G. (1988). Instrumentos de investigación. México: Editores mexicanos unidos.
Bahena Paz, G. (1988). Manual para elaborar trabajos de investigación. México: Editores mexicanos unidos.
Botta, M. y Morley, J. (2007). Tesis, tesinas monografías e informes. Nuevas normas y técnicas de Investigación y redacción. Argentina: Biblos.
Cázares, L. (1995). Técnicas actuales de investigación documental. México: Trillas.
Garza, A. (1995). Normas de estilo bibliográfico para ensayos semestrales y tesis. México: El Colegio de México.
Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2002). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.
Hochman, E. y Montero, M. (1991). Técnicas de investigación documental. México: Trillas.
Maris, C. (1994). Diseño visual, introducción a las artes visuales. México: Trillas.
Meggs, P. (2000). Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas.
Müñch, L. y Ángeles, E. (1988). Métodos y técnicas de investigación. México: Trillas.

Bibliografía complementaria:

- Patch, O. (1986). Historia del arte y metodología. Madrid: Alianza.
Rafols, J. F. (2000). Historia del arte. México: Óptima.
Paz, A. de. (1989). La crítica social del arte. España: Gustavo Gili.
Hauser, A. (1998). Historia social de la literatura y el arte. Madrid: Debate.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, Historia o Filosofía, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminario de Historiografía del Arte y Diseño Mexicano

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () **Obligatoria** () **Indicativa** ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:
 Analizar los fundamentos teóricos de la historiografía y sus relaciones con la historia del arte para aplicarlos en una investigación sobre arte mesoamericano, virreinal, moderno y contemporáneo en México.

Objetivos específicos:

1. Analizar y aplicar el método historiográfico en el diseño y desarrollo de una investigación.
2. Analizar las fuentes historiográficas escritas, orales y gráficas del tema de investigación elegido.
3. Analizar las posibilidades del método historiográfico para el desarrollo de una tesis.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La historiografía del arte como ciencia	4	8
2	La historiografía en la historia del arte mexicano	4	8
3	Elección del tema y análisis historiográfico	4	8
4	Revisión del análisis historiográfico	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La historiografía del arte como ciencia 1.1. Fundamentos de la historiografía: enfoques y fines 1.2. Metodología historiográfica: análisis e interpretación de las fuentes historiográficas
2	La historiografía en la historia del arte mexicano 2.1. El arte mexicano desde las fuentes documentales, bibliográficas, orales y plásticas 2.2. Estudios sobre historiografía del arte mexicano
3	Elección del tema y análisis historiográfico

	3.1. Planteamiento del tema 3.2. Investigación y acopio de fuentes: escritas, orales y gráficas (teórico-práctico) 3.3. Análisis e interpretación de las fuentes historiográficas
4	Revisión del análisis historiográfico 4.1. Discusión del tema historiográfico 4.2. Redacción final y entrega del análisis historiográfico

Bibliografía básica:

Battcock, G. (1989). La idea como arte. Documentos sobre arte conceptual. España: Gustavo Gili.
 Bauer, H (1980). Historiografía del arte. Introducción crítica al estudio de la historia del arte (Tr. Rafael Lupiani). Madrid: Taurus.
 Paz, A. de. (1989). La crítica social del arte. España: Gustavo Gili, Colección Punto y Línea.
 Paz, A. de. (1989). La crítica social del arte. España: Gustavo Gili.
 Fernández, J. (1959). La Coatlicue, el retablo de los Reyes, el hombre. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.
 Livingston, A. (1998). Dictionary of Graphic Design and Designers. Londres: Thames & Hudson.
 Maris Dantzig, C. (1994). Diseño visual, introducción a las artes visuales. México: Trillas.
 Meggs, P. (2000). Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas.
 Menna, F. (1989). La opción analítica en el arte moderno. Figuras e iconos. España: Gustavo Gili.
 Proenza, R. (1999). Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico. Colombia: 3R Editores.

Bibliografía complementaria:

Acevedo, E., Bargellini, C., Gutierrez, J. y Ségota, D. (1990). Historiografía del Arte, Memorias del Simposio historiografía mexicana. México: Comité Mexicano de Ciencias Históricas, Gobierno del Estado de Morelos, UNAM, IIH.
 Hauser, A. (1998). Historia social de la literatura y el arte, tomo 2, desde el Rococó hasta la época del cine. Madrid: Debate.
 Rafols, F. (2000). Historia del arte. México: Óptima.
 Toscano, S (1990). Arte Precolombino de México y de América Central. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.
 Toussant, M. (1990). Arte Colonial en México. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral (x)
 Exposición audiovisual (x)
 Ejercicios dentro de clase (x)
 Ejercicios fuera del aula (x)
 Seminarios ()
 Lecturas obligatorias (x)
 Trabajo de investigación (x)
 Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio ()
 Prácticas de campo ()
 Otras: Aprendizaje basado en proyectos ()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales (x)
 Examen final escrito (x)
 Trabajos y tareas fuera del aula (x)
 Exposición de seminarios por los alumnos ()
 Participación en clase (x)
 Asistencia (x)
 Seminario ()
 Otras: Evaluación de proyecto ()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, Historia o Filosofía, con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Seminario de Iconografía del Arte para el Diseño

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Seminario		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar e identificar los elementos iconográficos estudiados por la Historia del Arte para su articulación simbólica como medio de comunicación visual para el Diseño, a través del desarrollo de un proyecto iconográfico del arte mesoamericano, virreinal, decimonónico, moderno o contemporáneo.
Objetivos específicos: 1. Analizar y aplicar los fundamentos metodológicos propios de la investigación en iconografía. 2. Efectuar un análisis de los elementos iconográficos elegidos a través de la investigación de fuentes escritas y gráficas. 3. Promover la articulación del proyecto iconográfico como base para el desarrollo de una tesis.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Iconografía en la Historia del Arte	4	8
2	Aproximación a temas y motivos iconográficos	4	8
3	Elección del tema iconográfico	4	8
4	Revisión de la investigación iconográfica	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Iconografía en la Historia del Arte 1.1 Iconografía: ciencia de la imagen 1.2 Concepto de imagen dentro de la Historia del Arte 1.3 Concepto de símbolo dentro de la Historia del Arte 1.4 La iconografía como disciplina de la Historia del Arte
2	Aproximación a temas y motivos iconográficos 2.1 Iconografía de imágenes sagradas. 2.2 Iconografía de imágenes de la naturaleza: animales, flora, fauna, etc 2.3 Iconografía de personajes: históricos, literarios, artísticos, etc.
3	Elección del tema iconográfico 3.1 Planteamiento del tema. 3.2 Fuentes de información y técnicas de recolección de datos. 3.2 Análisis de la información recabada. 3.3 Articulación del tema en Diseño Gráfico.
4	Revisión de la investigación iconográfica 4.1 Discusión del tema iconográfico como medio de comunicación visual para el Diseño. 4.2 Redacción final y entrega de la investigación iconográfica.

Bibliografía básica:

Altamirano, I. (1993). Iconografía. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
 Chávez, N. (2005). El diseño invisible. México: Paidós-estudios de comunicación.
 Fritz, S. (2009). La vida de las imágenes. Estudios iconográficos sobre el arte occidental. Madrid: Alianza.
 García, R. (2009). Iconografía e Iconología. Madrid: Encuentro.
 Gombrich, E. (2003). Los usos de las imágenes: estudio sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: Fondo de Cultura Económica.
 Meggs, P. (2000). Historia del Diseño Gráfico. México: Trillas.
 Moles, A. (1990). La imagen-Comunicación funcional. México. Trillas
 Prieto Castillo, D. (2002). Elementos para el análisis del mensaje. México: ILCE.
 Rafols, F. (2000). Historia del arte. México: Óptima.
 Rivera, L.A. (2004). El Taller de Diseño como espacio para la discusión argumentativa. México: UDG, UIC, UIA León.
 Vilchis E., L.C. (1998). Metodología del Diseño: fundamentos teóricos. México, Centro Juan Acha-Claves Latinoamericanas. UDG, UIC, UIA León.
 Vitta, M. (2003). El sistema de las imágenes, Barcelona: Paidós, Arte y educación.

Bibliografía complementaria:

Barba de Piña, B. (1998). Iconografía mexicana. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.
 Carmona, J. (1998). Iconografía Cristiana: guía básica para estudiantes. Madrid: Istmo, Colección Fundamento.
 Ferrando, R. (1950). Iconografía de los Santos. Barcelona: Omega.
 Gardulo, E. (2009). Iconografía indígena de México. México: Encuentro para el Camino.
 Gombrich, E. (2001). Imágenes simbólicas: estudios sobre el arte del renacimiento. Madrid: Debate.
 Hauser, A. (1998). Historia social de la literatura y el arte. Madrid: Debate.
 INAH. (2002). Arqueología Mexicana, Iconografía del México Antiguo. México: INAH. vol. X, núm. 55.
 Panofsky, E. (1986). El significado en las artes visuales. Madrid: Alianza Forma.
 Santiago, S. (1992). Iconografía e iconología del arte novohispano. México: Grupo Azabache.
 UNAM. (1982). La Iconografía en el arte contemporáneo, Coloquio Internacional de Xalpa. México: UNAM,

Instituto de Investigaciones Estéticas.			
Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual, Historia o Filosofía, con experiencia docente.			



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Soportes Sustentables

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar y experimentar con diversas técnicas tradicionales para la producción de papel con fibras naturales y materiales de diversas procedencias para fomentar el desarrollo de procesos de expresión plástica en soportes sustentables.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar los orígenes y usos del papiro como antecedente vegetal del papel. 2. Analizar los antecedentes históricos del papel en México. 3. Analizar y valorar los diversos roles del papel en el México prehispánico. 4. Desarrollar un proyecto de investigación sobre la fabricación prehispánica del papel. 5. Analizar y experimentar con la producción y manipulación del papel como obra artística. 6. Experimentar con la producción de papel con base en fibras naturales. 7. Fomentar el desarrollo de proyectos basados en la herencia cultural prehispánica.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Antecedentes históricos del papel	3	6
2	El papel indígena mexicano	3	6
3	Problemas sobre la obra del papel hecho a mano	3	6
4	Experimentación plástica con fibras naturales	3	6
5	El papel como obra de arte	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Antecedentes históricos del papel</p> <p>1.1 El papiro.</p> <p>1.2 La ruta del papel.</p> <p>1.3 Aspectos técnicos.</p> <p> 1.3.1 Formación de hojas.</p> <p> 1.3.2 Herramientas y materiales.</p> <p>1.4 Papel reciclado.</p> <p>1.5 La industria papelera en México.</p> <p> 1.5.1 Principales características y propiedades del papel.</p> <p> 1.5.2 Forma de procesar fibra natural y manera de mezclar fibra y pulpa.</p> <p> 1.5.3 Técnica Japonesa de Washi Zoo Kei.</p>
2	<p>El papel indígena mexicano</p> <p>2.1 El papel Amate (técnica de golpeo), proceso y elaboración de hojas San Pablito.</p> <p>2.2 Pahuatlán-Puebla.</p> <p>2.3 Teñir y fijar fibra y pulpa.</p>
3	<p>Problemas sobre la obra del papel hecho a mano</p> <p>3.1 Análisis de color, textura y calidad.</p> <p>3.2 Elaborar obra en relieve.</p> <p>3.3 Medidas para la conservación del papel.</p>
4	<p>Experimentación plástica con fibras naturales</p> <p>4.1 Uso del papel hecho a mano en otras técnicas tradicionales.</p> <p> 4.1.1 Grabado en hueco.</p> <p> 4.1.2 Relieve.</p> <p> 4.1.3 Litografía.</p> <p> 4.1.4 Serigrafía.</p>
5	<p>El papel como obra de arte</p> <p>5.1 Realización de ideas o diseños plásticos para su elaboración en papel hecho a mano.</p> <p>5.2 Papel rasgado, papel cortado y papel pegado.</p> <p>5.3 Elaboración de papel para ediciones especiales.</p>

Bibliografía básica:

- AA.VV. (1982). El universo del amate. México: Museo Nacional de las Culturas Populares-SEP.
- Amith, J. (1995). La tradición del papel amate: innovación y protesta en el arte mexicano. México: La casa de las imágenes.
- Arroyo, M. (1978). El ABC de la conservación: del papel y cuento del papel Editorial. Venezuela: Arte-Caracas.
- Arroyo, O. (1993). El papel amate. Artesanías de América. Revista del CIDAP No. 41,42 A.
- Christensen, B. y Martí, S. (1988). Brujerías y papel precolombino. México: Biblioteca Latinoamericana Bilingüe.
- Dawson, J. (1982). Guía Completa de grabado e impresión: Técnicas y materiales. España: Blume.
- Dow, J. (1982). América indígena, Instituto Indigenista Interamericano, Vol. 42, No. 4. México.
- Escuela Gráfica Salesiana. (1982). El papel/historia, su fabricación su uso. Barcelona: Ediciones de Consulta.
- Gerrado, M. (1965). Físico-Química del papel. Barcelona: Publicaciones Offset.
- Hagen, V. y Wolfgang, V. (1945). La fabricación del papel amate entre los aztecas y los mayas. México: Nuevo Mundo.

Heller, J. (1978). Paper Making. USA: Watson-Guption Publications.
 Lenz, H. (1969). El papel y las supersticiones. México: Artes de México.
 Lenz, H. (1973). El papel indígena mexicano. México: SEP.
 Murray, R. (1980). Manual de técnicas. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Murúm, E. (1989). La producción de celulosa y papal en México. Enfoques y alternativas. México: Universidad de Guadalajara.
 Oliver, B. (1991). Papel Amate. México: Comisión de Cultura del Estado de Puebla.
 Paulette, L. y Levering, R. (1988). Paper-Art and Technology. USA: World Print Council.
 Seeman, E. (1990). Usos del papel en el calendario ritual Mexica. México: I.N.A.H.
 Shannon, F. (1991). Paper Pleasures. España: Anaya.
 Sten, M. (1978). Las extraordinarias historias de los códices mexicanos. México: Joaquín Mortiz.

Bibliografía complementaria:
 Christensen, B. y Martí, S. (1988). Brujerías y papel precolombino. México: Biblioteca Interamericana Bilingüe.
 Dow, J. (1982). América indígena, Instituto Indigenista Interamericano, Vol. 42, No. 4. México.
 Galarza, J. (1990). Amatl-amoxtli, México: Tava.
 Gómez, M. y Huerat, R. (1980). Papel: Efectos de tres consolidantes en la celulosa. México: Escuela Nacional de Restauración, Conservación y Museografía.
 Studley, V. (1977). The art a Craft of Handmade Paper. New York: Dover Publications.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	(x)		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		

Perfil profesiográfico:
 Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Técnicas de Iluminación

Clave:	Semestre: 5º a 8º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa	Horas		Total de Horas
Tipo: Teórico-Práctica	Teoría:	Práctica:	3
	1	2	
Modalidad: Curso	Duración del programa: 16 semanas		

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar y experimentar con los principios básicos de la iluminación fotográfica, el equipo necesario y los esquemas adecuados para su aplicación en el desarrollo de imágenes fotográficas con base en los principios del diseño y la comunicación visual.

Objetivos específicos:

1. Analizar y experimentar con el comportamiento y manejo de la luz en fotografía.
2. Analizar y experimentar con el manejo de diferentes fuentes luminicas y los instrumentos para su control y medición aplicados a la toma fotográfica.
3. Analizar y experimentar con el manejo de las unidades de destello, portátiles y de estudio, aplicadas a la toma fotográfica.
4. Identificar los principales esquemas de iluminación para la toma fotográfica

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La luz	3	6
2	Lectura de la luz	3	6
3	Tipos de iluminación	3	6
4	Flash electrónico	3	6
5	Esquemas de iluminación	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>La luz</p> <p>1.1 Características de la luz.</p> <p>1.1.1 Dirección.</p> <p>1.1.2 Calidad.</p> <p>1.1.3 Intensidad.</p> <p>1.1.4 Sombra.</p> <p>1.2 Comportamiento y aprovechamiento de la luz.</p> <p>1.2.1 Reflexión.</p> <p>1.2.2 Refracción.</p> <p>1.2.3 Absorción.</p> <p>1.3 Ley Inversa del cuadrado.</p> <p>1.4 Temperatura del color.</p> <p>1.4.1 Filtros de corrección.</p> <p>1.4.2 Balance de blancos.</p> <p>1.4.3 Filtros de contraste.</p>
2	<p>Lectura de la luz</p> <p>2.1 Exposímetro.</p> <p>2.1.1 Exposímetro de luz reflejada.</p> <p>2.1.2 Exposímetro de luz incidente.</p> <p>2.2 Lectura de la luz.</p> <p>2.2.1 Lectura general.</p> <p>2.2.2 Lectura selectiva.</p> <p>2.2.3 Lectura sustituta.</p> <p>2.2.4 Lectura puntual.</p> <p>2.3 La tarjeta gris y tarjeta de color.</p>
3	<p>Tipos de iluminación</p> <p>3.1 Iluminación natural.</p> <p>3.1.1 Luz de combustión.</p> <p>3.1.2 Luz por destello electrónico.</p> <p>3.2 Iluminación artificial.</p> <p>3.2.1 Luz incandescente.</p> <p>3.2.2 Luz de tungsteno.</p> <p>3.2.3 Luz de halógeno.</p> <p>3.2.4 Luz de cuarzo.</p> <p>3.2.5 Luz fluorescente.</p> <p>3.2.6 Luz de leds.</p> <p>3.3 Iluminación mixta.</p>
4	<p>Flash electrónico</p> <p>4.1 Características y funcionamiento.</p> <p>4.2 Tipos de unidades.</p> <p>4.2.1 Esclavas.</p> <p>4.2.2 Portátiles; Zapata y Antorcha.</p> <p>4.2.3 Estudio.</p> <p>4.3 Instrumentos y accesorios.</p>

5	<p>Esquemas de iluminación</p> <p>5.1 Básico.</p> <p>5.2 Rembrandt.</p> <p>5.3 Lopp largo y corto.</p> <p>5.4 Mariposa.</p> <p>5.5 Caravaggio.</p>
---	--

Bibliografía básica:

Bavister, S. (2011). Retrato. Técnicas de iluminación. Barcelona: omega

Berna, I F. (2003). Técnicas de iluminación en fotografía y cinematografía. Barcelona: omega

Child, J. (2010). La Iluminación en la fotografía: Técnicas esenciales (Diseño y Creatividad). Madrid: Anaya Multimedia.

Haw, T. (2009). La Iluminación en el estudio fotográfico. Barcelona: Omega

Hunter, F. et al. (2008). La iluminación en la fotografía. Madrid: Anaya Multimedia

Kelby, Scott. (2012). Iluminar, disparar y retocar. Madrid: Anaya Multimedia

Mcnally, J. (2009). Iluminación para una fotografía impresionante. Madrid: Anaya Multimedia

Mcnally, J. (2012). Diseñar la luz. Madrid: Anaya Multimedia

Petzold, P. (1987). Fotografía con poca luz. Barcelona: Omega

Präkel, D. (2007). Iluminación. Luz con propiedades concretas o el equipo que la produce. Barcelona: Blume

Weston C. (2009). Iluminación (Claves fotografía). Barcelona: Blume

Weston, C. (2006). Principios básicos de iluminación en fotografía. Barcelona: Blume

Bibliografía complementaria:

Child, J. (2008). Introducción a la fotografía creativa. España: Ediciones Anaya Multimedia.

Galer M. (2005). Fotografía, arte y diseño: una guía para la fotografía creativa. España: Omega.

Hedgecoe, J. (2008). Fotografía Creativa. Ed. Herman Blume.

Langford, M. (2010). Manual de fotografía. Barcelona: Omega

Luck, S. (2007). Técnicas de luz y filtros con Photoshop. Barcelona: Colección básica de fotografía Digital

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Técnicas Fotográficas Análogas en Blanco y Negro

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
		3	48

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar y aplicar los fundamentos teóricos y procedimentales de la fotografía análoga en blanco y negro en el desarrollo de piezas fotográficas para proyectos de diseño y comunicación visual.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar ejercicios de técnicas fotográficas análogas a través de la toma fotográfica y el trabajo en el laboratorio. 2. Analizar y manipular las variables de contraste en material en blanco y negro con base en el uso de filtros para papel y película. 3. Experimentar con efectos creativos a partir de técnicas análogas. 4. Gestionar proyectos profesionales y personales que utilicen la imagen fotográfica en blanco y negro a partir de procesos fisicoquímicos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Composición avanzada	4	8
2	Materiales Fotográficos	4	8
3	Efectos fotográficos en toma	4	8
4	Efectos fotográficos en laboratorio	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Composición avanzada 1.1 Reglas de composición. 1.2 Composición y concepto. 1.3 Composición propositiva y experimental.
2	Materiales fotográficos 2.1 Diferentes tipos de película y su proceso de revelado. 2.2 Características de películas y su aplicación. 2.3 Diferentes tipos de papeles y su aplicación. 2.4 Diferentes tipos de reveladores y su uso. 2.5 Papel fotográfico y sus diferentes alternativas.
3	Efectos fotográficos en toma 3.1 Filtros de efecto. 3.2 Exposición múltiple. 3.3 Enfoque selectivo. 3.4 Fisiogramas. 3.5 Flash de relleno y de estrobo. 3.6 Toma y película forzada.
4	Efectos fotográficos en laboratorio 4.1 Impresión fina. 4.2 Impresión por zonas. 4.3 Re-encuadre con ampliadora. 4.4 Fotogramas. 4.5 Impresión múltiple. 4.6 Sandwich. 4.7 Tramas o texturas. 4.8 Solarizado. 4.9 Posterizado. 4.10 Mascarillas. 4.11 Virados. 4.12 Coloreado. 4.13 Distorsión. 4.14 Eclosión o movimiento. 4.15 Alto contraste. 4.16 Proceso cruzado. 4.17 Collage. 4.18 Revelado forzado.

Bibliografía básica:

AA.VV. (1980). Enciclopedia focal de la fotografía. Barcelona: Ed. Omega.
 AA.VV. (1980). Enciclopedia práctica de la fotografía. Madrid: Ed. Salvat.
 Gernheim, H. (1967). Historia gráfica de la fotografía. Barcelona: Omega
 Glynn, G. et al. (2007). Fotografía: manual básico de blanco y negro. México: UNAM – ENAP
 Hedgecoe, J. (2008). Fotografía creativa. Ed. Herman Blume
 Hedgecoe, J. (2004). Manual de técnica fotográfica. España: Blume. Hedgecoe, John. Arte y precepción Visual. Ed. Herman Blume.
 Kodak. (1982) Filtros. Cuadernos prácticos de fotografía. Barcelona: Folio

Langford, M. (1994) Manual de laboratorio fotográfico. España: Blume	
Lefkowitz, L. (1982). Flash electrónico. Cuadernos Prácticos de Fotografía. Barcelona: Folio	
Sougez, M. (2000). Historia general de la fotografía. Barcelona: Ediciones Cátedra.	
Bibliografía complementaria:	
Costa, J. (2008). Fotografía creativa. México: Trillas	
Dubois, P. (1986). El acto fotográfico. España: Paidós	
Flusser, V. (1990). Hacia una filosofía de la Fotografía. México: Trillas.	
Robetson, J. (2000) El placer de fotografiar. Barcelona: Folio.	
Scharff, A. (1994). Arte y fotografía. España: Alianza.	
Sugerencias didácticas:	Mecanismos de evaluación del aprendizaje:
Exposición oral (x)	Exámenes parciales (x)
Exposición audiovisual (x)	Examen final escrito (x)
Ejercicios dentro de clase (x)	Trabajos y tareas fuera del aula (x)
Ejercicios fuera del aula (x)	Exposición de seminarios por los alumnos ()
Seminarios ()	Participación en clase (x)
Lecturas obligatorias (x)	Asistencia (x)
Trabajo de investigación ()	Seminario ()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio(x)	Otras: Evaluación de proyecto ()
Prácticas de campo ()	
Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)	
Perfil profesiográfico:	
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.	



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Teoría del Conocimiento

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	48
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No (x) Sí () Obligatoria () Indicativa () Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna
Objetivo general: Analizar e identificar la concepción tradicional y las funciones de la teoría del conocimiento en sus diferentes épocas así como las relaciones existentes entre la sociedad, la cultura y la comunicación, con base en las distintas perspectivas teóricas y metodológicas del conocimiento, para fomentar el desarrollo de criterios y opiniones en torno a la percepción de todo tipo de representaciones y producciones visuales.
Objetivos específicos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar el campo de estudio de la teoría del conocimiento y sus antecedentes históricos. 2. Identificar los criterios de verdad. 3. Identificar las características de las diversas formas de conocimiento: racional, empírico, fundamentalista y criticismo. 4. Analizar una variedad de métodos para desarrollar y clasificar el conocimiento en torno al contexto profesional en la comunicación visual. 5. Analizar y reflexionar las temáticas de realidad y los niveles de representación bajo el contexto de la percepción para la producción y/o representación visual.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Concepción de la Teoría del conocimiento	5	10
2	El problema de la realidad: percepción, representación e imagen	5	10
3	La representación: método para la producción gráfica	6	12
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Concepción de la teoría del conocimiento</p> <p>1.1 Teoría del conocimiento y filosofía.</p> <p>1.1.1 Teoría del conocimiento como teoría social.</p> <p>1.2 Antecedentes de la teoría del conocimiento.</p> <p>1.2.1 Conocimiento empírico.</p> <p>1.2.2 Conocimiento racional.</p> <p>1.3 El origen del conocimiento y los criterios de verdad.</p> <p>1.3.1 Origen del conocimiento: racional y empírico, fundamentalista y criticismo.</p> <p>1.3.2 Criterios de verdad: dogmática, escéptica, subjetiva, objetiva, relativa y pragmática.</p> <p>1.4 Antecedentes de la teoría del conocimiento.</p> <p>1.4.1 Filósofos con pensamiento empírico: Kant, Locke, Berkeley, Hume.</p> <p>1.4.2 Filósofos con pensamiento racional: Descartes, Hegel, Leibniz.</p> <p>1.4.5 Filósofos con pensamiento pragmático, Pierce, Nietzsche, Williams James, John Dewey.</p>
2	<p>El problema de la realidad: percepción, representación e imagen</p> <p>2.1 Concepto de realidad e imagen.</p> <p>2.1.1 Imagen filosófica.</p> <p>2.1.2 Imagen psicológica.</p> <p>2.1.3 Pensamiento y realidad.</p> <p>2.1.4 Posturas históricas respecto a la realidad e imagen.</p> <p>2.2 Percepción.</p> <p>2.2.1 Concepto de percepción.</p> <p>2.2.2 Percepción filosófica.</p> <p>2.2.3 Percepción psicológica.</p> <p>2.2.4 Facetas de la percepción.</p> <p>2.2.5 Posturas históricas respecto a la percepción.</p> <p>2.3 Representación.</p> <p>2.3.1 Concepto de representación e imagen.</p> <p>2.3.2 Representación filosófica.</p> <p>2.3.3 Representación psicológica.</p> <p>2.3.4 Posturas históricas respecto a la percepción.</p>
3	<p>La representación: método para la producción gráfica</p> <p>3.1 Medios visuales.</p> <p>3.1.1 Fotografía.</p> <p>3.1.2 Carteles.</p> <p>3.1.3 Pintura.</p> <p>3.2 Medios audiovisuales.</p> <p>3.2.1 Televisión.</p> <p>3.2.2 Cine.</p> <p>3.2.3 Medios digitales.</p> <p>3.3 Realización de una producción gráfica.</p> <p>3.3.1 Planteamiento del problema.</p> <p>3.3.2 Análisis del tema (sintaxis, semántica y pragmática).</p> <p>3.3.3 Uso de signos y símbolos.</p> <p>3.3.4 Lenguaje y códigos del medio.</p> <p>3.3.5 Lenguajes y códigos de las figuras retóricas.</p> <p>3.3.6 Elementos de la composición o comunicación visual.</p>

Bibliografía básica:

Merleau-Ponty, M. (1975) Fenomenología de la percepción. Barcelona: Provenza.
 Arnheim, R. (1980). Pensamiento visual. Buenos Aires: Paidós.
 Estany, A. (2001). La fascinación por el saber: Introducción a la Teoría del Conocimiento. Barcelona: Crítica
 Fondo de Cultura Económica. (1990). Diccionario de psicología. México: Autor.
 Fondo de Cultura Económica. (1999). Diccionario de filosofía. México: Autor.
 Gombrich, E. H. (1980). La imagen y el ojo. España: Paidós.
 Gombrich, E. H. (1993). Arte y percepción visual. España: Paidós.
 González, C. (1997). Apuntes acerca de la representación. México: Instituto de investigaciones Filológicas, UNAM
 Hessen, J. (1990). Retórica y manipulación masiva. México: Premia editora.
 Prieto Castillo, D. (1990). Teoría del conocimiento. México: Espasa-Calpe
 Prieto Castillo, D. (2002). Elementos para el análisis del mensaje. México: ILCE.

Bibliografía complementaria:

Hauser, A. (1990). Teorías del arte. España: Guadarrama/Punto omega.
 Hauser, A. (1991). Arte y clases sociales. España: Guadarrama/Punto omega.
 Panofsky, E. (1983). La perspectiva como forma simbólica. Barcelona: Tusquets.
 Tapia, A. (1991). De la retórica a la imagen. México: UAM.
 Xirau, R. (1995). Introducción a la historia de la filosofía. México: UNAM.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	(x)
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	(x)
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	(x)
Otras: Actividades en el aula	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.