

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

Comentario [MLM1]:

Programas de Asignatura

**Semestre VI**  
**ORIENTACIÓN EN SIMBOLOGÍA Y DISEÑO EN SOPORTES  
TRIDIMENSIONALES**

**ARTE CONTEMPORÁNEO**

Semestre: sexto

Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones

Créditos: 6

Horas por semana: 3

Horas por semestre: 48

Horas teóricas: 3

Seriación: Arte del siglo XIX al XX

Tipo de asignatura: teórica

**OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:**

Iniciar al alumno al estudio de las corrientes artísticas básicas de la época contemporánea.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:**

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Conocerá los orígenes de las vanguardias del siglo XX
- b) Conocerá y valorará la cultura y el arte contemporáneo.
- c) Conocerá los orígenes de los movimientos más recientes.
- d) Reconocerá los principales elementos constitutivos de los estilos artísticos correspondientes a la época estudiada.
- e) Identificará las posibles influencias entre ellos

**CONTENIDO TEMÁTICO**

**Hrs. por unidad**

**Unidad I: Las vanguardias a principios del siglo XX**

**12**

1.1. Expresionismo

1.1.1. "El puente" y "El jinete azul"

1.2. Neoprimitivismo

1.3. Abstraccionismo

1.4. Fauvismo

1.5. Cubismo

1.5.1. Cubismo analítico

1.5.2. Cubismo sintético

1.6. Futurismo

**Unidad II: El arte entre guerras**

**12**

2.1. Dadaísmo

2.2. Surrealismo	
2.3. Suprematismo	
2.4. Constructivismo	
2.5. La Bauhaus y el arte industrial	
<b>Unidad III: El arte contemporáneo de posguerra</b>	<b>12</b>
3.1. Expresionismo abstracto	
3.2. Op-art	
3.3. Arte pop	
3.4. "Minimal art"	
3.5. Arte conceptual	
3.6. "Land art"	
3.7. "Arte povera"	
3.8. El posmodernismo	
3.9. La deconstrucción	
<b>Unidad IV: Arte contemporáneo de México y América Latina</b>	<b>12</b>
4.1. El muralismo mexicano	
4.2. Vanguardismo	
4.3. Últimas tendencias	

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición teórica apoyada con material audiovisual.

**Método de evaluación sugerido:** Examen. Trabajos parciales de investigación, reportes escritos de visitas a museos y exposiciones.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**DeMicheli, Mario:** Las vanguardias artísticas del siglo XX

Alianza (Alianza Forma N. 7) Madrid 1994

**Dorfles, Gilo:** Últimas tendencias del arte de hoy

Labor. Barcelona 1985

**Rewald, John:** El postimpresionismo. De Van Gogh a Gauguin

Alianza (Alianza Forma N. 31), Madrid 1990

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Paz, Octavio:** Apariencia desnuda

FCE. México 1991

<b>DISEÑO VI</b>
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones profesionales.
Créditos: 9
Horas por semana: 6
Horas por semestre: 96
Horas teóricas: 3
Horas prácticas: 3
Seriación: Diseño V
Tipo de asignatura: teórico-práctica
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>
Proporcionar al alumno los conocimientos y habilidades para el estudio y producción de los vehículos de comunicación visual en el área de la simbología y los soportes tridimensionales.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Identificará los conocimientos fundamentales en la relación signo-objeto gráfico para la designación y asignación de contenidos en el diseño aplicado a la simbología y soportes tridimensionales.
b) Aplicará el marco metodológico para el diseño aplicado a la señalización y la señalética.
c) Vinculará los conocimientos de diseño aplicado a la señalización y la señalética con las necesidades de comunicación en el contexto social.

## **CONTENIDO TEMÁTICO**

**Hrs. por unidad**

### **Unidad I: Categorías del signo-objeto gráfico**

**48**

#### 1.1. De asignación

##### 1.1.1. Pragmática

- 1.1.1.1. Legibilidad
- 1.1.1.2. Impacto cromático
- 1.1.1.3. Angulación
- 1.1.1.4. Distancia visual
- 1.1.1.5. Relación con el entorno
- 1.1.1.6. Coherencia con el contexto cultural
- 1.1.1.7. Calidad plástica
- 1.1.1.8. Resistencia ambiental
- 1.1.1.9. Dimensionalidad
- 1.1.1.10. Constructividad

##### 1.1.2. Semántica

- 1.1.2.1. Modularidad
- 1.1.2.2. Coherencia estructural
- 1.1.2.3. Secuencia gráfica
- 1.1.2.4. Jerarquización texto-imagen
- 1.1.2.5. Criterios rectores de composición
- 1.1.2.6. Balance concepto-imagen

##### 1.1.3. Sintáctica

- 1.1.3.1. Armonía de conjunto
- 1.1.3.2. Legibilidad de configuración
- 1.1.3.3. Balance significador
  - 1.1.3.3.1. Polisémico
  - 1.1.3.3.2. Monosémico

- 1.1.4. Factores de relación para la asignación conceptual
  - 1.1.4.1. Psicología de la percepción
  - 1.1.4.2. Sociología de las culturas de grupo
  - 1.1.4.3. Estética de la representación
- 1.2. De designación
  - 1.2.1. Sustento comunicativo
    - 1.2.1.1. Parámetros de la información
    - 1.2.1.2. Codificación visual
    - 1.2.1.3. Publicación
    - 1.2.1.4. Decodificación visual
    - 1.2.1.5. Significación
  - 1.2.2. El sustento de configuración
    - 1.2.2.1. Análisis integral
      - 1.2.2.1.1. Análisis perceptual de las particularidades del objeto
        - 1.2.2.1.1.1. El ámbito físico: materiales, formatos, soportes, técnicas de representación, técnicas de reproducción
        - 1.2.2.1.1.2. El ámbito elemental: forma, color, textura, tipografía
        - 1.2.2.1.1.3. El ámbito estructural: categorías formales del diseño, leyes de composición, sistemas de proporción (racional, emotiva), sistemas de diagramación
        - 1.2.2.1.1.4. El ámbito referencial: pragmática, semántica, sintáctica
      - 1.2.2.1.2. Análisis comparativo de aplicación
        - 1.2.2.1.2.1. Investigación y delimitación
        - 1.2.2.1.2.2. Planteamiento del sustento conceptual
        - 1.2.2.1.2.3. Cronografía de seguimiento
        - 1.2.2.1.2.4. Parámetros de evaluación

## **Unidad II: Señalización y señalética**

**48**

- 2.1. Antecedentes del diseño aplicado a la señalización y la señalética
  - 2.1.1. Definición
  - 2.1.2. Función social
  - 2.1.3. Aplicaciones en la comunicación visual
- 2.2. Clasificación genérica de la señal gráfica
  - 2.2.1. Por su función
    - 2.2.1.1. En la señalización
      - 2.2.1.1.1. Prohibitivas: preventivas, restrictivas
      - 2.2.1.1.2. De dispositivo de protección
      - 2.2.1.1.3. Informativas: de destino, de servicios
    - 2.2.1.2. En la señalética
      - 2.2.1.2.1. Prohibitivas
      - 2.2.1.2.2. Representativas
      - 2.2.1.2.3. Informativas: ubicación, dirección
  - 2.2.2. Por sus características formales
    - 2.2.2.1. Tipográficas
    - 2.2.2.2. Pictográficas
    - 2.2.2.3. Tipo-pictográfica
- 2.3. Método específico del diseño aplicado a señalización y señalética
  - 2.3.1. Proceso de identificación
  - 2.3.2. Proceso de investigación
  - 2.3.3. Proceso de proyectación
  - 2.3.4. Proceso de evaluación

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento en el pizarrón del ejercicio a resolver. Demostración de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica; análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos. Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase: maquetas, prototipos y/o originales mecánicos; elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual. Delimitación de las características de un proyecto a realizar por tema, mutuo acuerdo alumno-profesor; presentación y análisis de los trabajos, por parte de grupo. Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual. Implementación de dinámicas grupales (repentinadas, mesas de discusión, investigaciones). Pláticas con expositores, especialistas, profesionales, técnicos y usuarios de la comunicación visual; visitas a empresas e instituciones afines a esta materia.

**Método de evaluación sugerido:** Por unidad temática: realización y presentación de proyectos de diseño aplicado a la simbología y soportes tridimensionales (*conceptualización, factibilidad, funcionalidad, originalidad, técnica y presentación*). Marco teórico (*justificación del ejercicio, investigación de la temática del proyecto y bitácora de realización*). Final: promedio de las calificaciones de los proyectos realizados en el curso, examen final teórico, realización de un proyecto integral al final del semestre, participación en clase.

#### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**Costa, Joan:** Señalética

Ed. CEAC, Barcelona, 1989

**Frutiger, Adrián:** Símbolos, signos y marcas

Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981

**Germani-Fabris:** Fundamentos del proyecto gráfico

Ed. Ediciones Don Bosco, Nuevas fronteras gráficas, Barcelona, 1973,

**Müller-Brockman, Josef:** Sistemas de retículas

Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1979

**Munari, Bruno:** Diseño y comunicación visual

Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1980

**Prieto, Luis:** Estudio de lingüística y semiología generales

Ed. Nueva imagen. México, 1984

**Wucius, Wong:** Fundamentos del diseño bi y tridimensional

Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Rodríguez Morales, Luis** Para una teoría del diseño

Ed. Tilde Azcapotzalco, UAM. México, 1989

**Paoli, J. Antonio:** La comunicación

Ed. Edicol. México, 1977

<b>DISEÑO DIGITAL II</b>
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones
Créditos: 8
Horas por semana: 6
Horas por semestre: 96
Horas teóricas: 2
Horas prácticas: 4
Seriación: Diseño digital I
Tipo de asignatura: teórico-práctica
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>
Introducir al alumno en los conceptos, técnicas y aplicaciones particulares de los sistemas de cómputo en el método particular del diseño y la simbología.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá la terminología utilizada en los programas vectoriales.
b) Diferenciará entre elementos básicos y periféricos para los programas vectoriales.
c) Conocerá los medios para introducir y/o obtener información (a la / de la) computadora para los programas vectoriales.
d) Reconocerá los principales formatos de utilización en los programas vectoriales.
e) Vinculará la computadora como herramienta en el método particular del diseño aplicado.
f) Aplicará en la producción dentro del laboratorio de cómputo, los conocimientos del método particular del diseño aplicado.

<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Hrs. por unidad</b>
<b>Unidad I: Inserción de los medios digitales en el método particular del diseño aplicado</b>	<b>48</b>
1.1. Proceso de identificación	
1.1.1. Almacenamiento de datos	
1.2. Proceso de investigación	
1.2.1. Manejo y almacenamiento de datos gráficos	
1.2.2. Manipulación de tablas de pertinencias	
1.3. Proceso de proyectación	
1.3.1. Primeras ideas	
1.3.2. Bocetación	
1.3.3. Dummies	
<b>Unidad II: Programas vectoriales</b>	<b>48</b>
2.1. Análisis de los diversos comandos en los programas vectoriales	
2.1.1. Menús	
2.1.2. Comandos	
2.1.3. Cuadros de diálogo	
2.1.4. Administradores de archivos	
2.1.4.1. Directorios	
2.1.4.2. Archivos	
2.2. Manipulación	
2.2.1. Formatos de página	
2.2.2. Edición de tipografía	
2.2.3. Construcción	
2.2.4. Inserción de objetos	
2.2.5. Editar estilos	
2.2.6. Vínculos internos	

- 2.2.7. Color
- 2.2.8. Captura de datos
- 2.2.9. Administrador de impresión
- 2.3. Objetos informáticos
  - 2.3.1. Análisis y aplicación de los diferentes formatos
    - 2.3.1.1. Particulares
    - 2.3.1.2. Estándares
    - 2.3.1.3. Filtros
  - 2.3.2. Uso y manejo de las diferentes extensiones
    - 2.3.2.1. Particulares
    - 2.3.2.2. Estándares
    - 2.3.2.3. Filtros

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición teórica, trabajos de investigación y dinámicas de grupo en salón teórico. Ejercicios prácticos en laboratorio de cómputo.

**Método de evaluación sugerido:** Ejercicios parciales, trabajos de investigación por escrito y examen.

#### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**Breton, Philipe:** Historia y crítica de la informática

Ed. Cátedra. Col. Teorema. Madrid 1989

**Freedman, Alan:** Glosario de computación

Ed. McGraw Hill. México 1984 (376 pp)

**Gates, Bill:** Camino al futuro

McGraw Hill. México 1995

**Negroponte, Nicholas:** Ser digital

Ed. Océano-Atlántida. México 1996

**Goldstein, Larry Joel:** IBM PC y compatibles

Ed. Prentice Hall Hispanoamericana. México 1992

**Hamilton, Edward:** Graphic design for the computer age: visual communication for all media

Van Nostrand Reinhold Co.

**Hearn, Donald y Baker, Pauline:** Gráficas por computadora

Ed. Prentice Hall, Mexico 1994 (686 pp)

**Lewell, John:** Computer Graphics. A survey of current techniques and applications.

Orbis Publishing Limited, London 1985. ISBN 0-85613-594-1

**Pfaffenbeger, Bryan, et al:** Diccionario para usuarios de computadoras

Ed. Prentice Hall Hispanoamericana. México 1993

**Rodwell, Peter:** Libro básico del ordenador personal

Ed. Orbis. Barcelona 1986 (Tomo I 154 pp)

**White, Jan:** Graphic Design for the electronic age

Ed. Watson Guptill Publications Inc. New York 1988 (212 pp)

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Roszak, Theodore:** El culto a la información: el folclore de los ordenadores y le verdadero arte de pensar

Ed. Grijalbo. México 1986

**Lussato, Bruno:** El desafío informático

Ed. Planeta. Barcelona 1982

**Galloudec, F. y Lemoine, Philippe:** La informatización: riesgos culturales

Ed. Mitre. Barcelona 1986

<b>ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN Y MERCADOTECNIA II</b>	
Semestre: sexto	
Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones	
Créditos: 4	
Horas por semana: 2	
Horas por semestre: 32	
Horas teóricas: 2	
Seriación: Economía, administración y mercadotecnia I	
Tipo de asignatura: teórica	
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>	
Introducir al alumno en el conocimiento de las propuestas teóricas de la Economía para la comprensión de las relaciones entre los sectores productivos y de servicios.	
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>	
Al finalizar el curso, el alumno:	
a) Definirá a la administración y a la mercadotecnia como conocimientos y técnicas que apoyan el ejercicio profesional así como la canalización de los productos generados por el profesionista del diseño y la comunicación visual.	
b) Definirá los vehículos de comunicación visual que se insertarán en el mercado, a partir del conocimiento que proporciona la mercadotecnia.	
c) Integrará los conocimientos sobre economía, administración y mercadotecnia para aplicar la práctica profesional del diseño y la comunicación visual en proyectos específicos de cada orientación profesional.	

<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Hrs. por unidad</b>
<b>Unidad I: La Industria del Diseño y la Comunicación Visual</b>	<b>10</b>
1.1. Tipos de empresas e instituciones	
1.2. El producto: estándares internacionales de calidad	
1.3. Procesos: reingeniería y productividad	
1.4. Recursos humanos	
<b>Unidad II: La Mercadotecnia: sus aplicaciones y rentabilidad</b>	<b>11</b>
2.1. Mercadotecnia de productos	
2.2. Mercadotecnia de servicios	
2.3. Mercadotecnia no lucrativa	
2.4. Investigación de mercado	
2.5. Planeación y desarrollo de productos y servicios	
2.6. Implantación, organización y control de los programas de mercadotecnia	
<b>Unidad III: Mercadotecnia y Comunicación Visual</b>	<b>11</b>
3.1. Comunicación y estrategia	
3.2. Publicidad, promoción y propaganda	
3.3. Desarrollo de la comunicación eficaz	

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición de temas, trabajos de análisis e investigación, y reportes por escrito de visitas.

**Método de evaluación sugerido:** Trabajos de aplicación y examen

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**



**Berenyi, Laszlo:** Variables psicológicas en la mercadotecnia

Ed. Trillas. México. 1986 (112 pp).

**Eyssautier de la Mora, Maurice:** Elementos básicos de Mercadotecnia

Ed. Trillas. 2a. Ed. México. 1991 (295 pp)

**Morgan. Jim:** Marketing para la pequeña empresa de diseño

Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1986. (157pp)

**Kotler, Phillip:** Fundamentos de Mercadotecnia

Prentice-Hall Hispanoamericana. 2a. ed. México. 1985 (648 pp)

**Schoell, William F:** Mercadotecnia: conceptos y prácticas modernas

Ed. Prentice-Hall. México. 1991 (822 pp)

**Schnarch Kirberg, Alejandro:** Nuevo producto: estrategias para su creación, desarrollo y lanzamiento

McGraw-Hill. Bogotá-México. 1991 (187 pp)

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Córdoba Villar, Jose Luis de:** Técnicas de Marketing

Deusto. 3a. Ed. Madrid. 1990 (298 pp)

**Swann, Alan:** Diseño y Marketing

Ed. Gustavo Gili. México. 1991 (144p)

<b>ENVASE Y EMBALAJE II</b>
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones profesionales.
Créditos: 4
Horas por semana: 4
Horas por semestre: 64
Horas prácticas: 4
Seriación: Envase y embalaje I
Tipo de asignatura: práctica
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>
Proporcionar al alumno los conocimientos y habilidades para el estudio y producción de los vehículos de comunicación visual en el área del diseño aplicado al envase y embalaje.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá los factores de identificación, investigación y constructividad en el método particular del diseño aplicado al envase y al embalaje.
b) Identificará los parámetros mínimos necesarios del proceso de la generación del envase y el embalaje.
c) Vinculará los conocimientos adquiridos en su formación académica con la generación de propuestas de diseño aplicado a las bolsas y sacos.

<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Hrs. por unidad</b>
<b>Unidad I: Factores de identificación en el método particular del diseño aplicado al envase</b>	<b>16</b>
1.1. Planteamiento del problema	
1.2. Análisis del planteamiento	
1.3. Síntesis del planteamiento	
1.4. Entrevista con el cliente	
<b>Unidad II: Factores de investigación en el método particular del diseño aplicado al envase</b>	<b>16</b>
2.1. Interna	
2.2. Externa	
2.3. Tabuladores	
2.3.1. Interpretación	
2.3.2. Análisis	
2.3.3. Conclusiones	
2.4. Diseño de la imagen aplicada	
2.4.1. Imágenes descriptivas correspondientes	
2.4.1.1. Selección	
2.4.2. Matriz reticular	
2.4.2.1. Relación combinatoria	
2.4.2.2. Selección de opción idónea	
<b>Unidad III: Factores de constructividad en el método particular del diseño aplicado al envase</b>	<b>16</b>
3.1. Digramación de empaques	
3.1.1. Empleo de retículas	
3.1.2. Problema por resolver	
3.1.2.1. Formato	
3.1.2.2. Texto	
3.1.2.3. Gráfico	
3.1.3. Ejes del formato	
3.1.4. Módulo del formato	

3.1.5. Función de la diagramación

3.1.5.1. Tipográfico

3.1.5.2. Lineal

3.1.5.3. Compositivo

3.1.6. Elementos ponderativos

**Unidad IV: Bolsas y sacos**

**16**

4.1. Definición

4.2. Clasificación genérica

4.2.1. Bolsa

4.2.1.1. Plana

4.2.1.2. De fondo cuadrado

4.2.1.3. S.O.S.

4.2.1.4. Fondo de saco de mano

4.2.2. Sacos

4.2.2.1. Saco cocido

4.2.2.1.1. Boca abierta plano

4.2.2.1.2. Boca abierta con válvula

4.2.2.1.3. Con fuelle

4.2.2.2. Saco pegado

4.2.2.2.1. Boca abierta plano

4.2.2.2.2. Boca abierta con fuelle

4.2.2.2.3. Con válvula

4.2.2.3. Saco pinsh

4.2.2.3.1. Con fuelle

4.2.2.3.2. Plano

4.2.2.4. Saco enfardador

4.3. Características y propiedades de la bolsa y el saco

4.3.1. Resistencia a la rotura

4.3.2. Resistencia a la fricción

4.3.3. Grado de satinado

4.3.4. Resistencia al agua

4.3.5. Cualidades de impresión

4.3.6. Impermeabilidad a las grasas

4.3.7. Aspectos técnicos

4.3.7.1. Identificación de hilo

4.3.7.2. Gramaje

4.3.7.3. Medidas

4.3.7.4. Peso

4.3.7.5. Puntaje

4.4. Particularidades de uso de la bolsa y el saco

4.5. Legislación de la bolsa y el saco

4.5.1. Normatividad

4.5.2. Código de barras

4.5.3. Codificación

4.5.4. Impresión

4.5.5. Ubicación

4.6. Fabricación de la bolsa y el saco

4.7. Materiales de la bolsa y el saco

4.8. Aplicaciones de la bolsa y el saco

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento en el pizarrón del ejercicio a resolver. Demostración de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica; análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos. Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase: maquetas, prototipos y/o originales mecánicos; elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual. Delimitación de las características de un proyecto a realizar por tema, mutuo acuerdo alumno-profesor; presentación y análisis de los trabajos, por parte de grupo. Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual. Implementación de dinámicas grupales (repentinadas, mesas de discusión, investigaciones). Pláticas con expositores, especialistas, profesionales, técnicos y usuarios de la comunicación visual; visitas a empresas e instituciones afines a esta materia.

**Método de evaluación sugerido:** Por unidad temática: realización y presentación de proyectos de diseño aplicado a la simbología y soportes tridimensionales (*conceptualización, factibilidad, funcionalidad, originalidad, técnica y presentación*). Marco teórico (*justificación del ejercicio, investigación de la temática del proyecto y bitácora de realización*). Final: promedio de las calificaciones de los proyectos realizados en el curso, examen final teórico, realización de un proyecto integral al final del semestre, participación en clase.

#### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**Duran, Alfonso:** Psicología de la publicidad y de la venta

Ed. Ediciones CEAC, España, 1989.

El diseño Industrial. Biblioteca Salvat, Grandes Temas. Barcelona. 1973

**Fornary, Tulio:** Diseño y Producción

Colec. CyAD. UAM-A. México. 1993

**Glenn, Davis:** Packaging Machinery Operation Vol. III

Ed. Packaging Machinery Manufacturers Institute. USA. 1981

**Kühne, Günther:** Envase y embalajes de plástico

Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1976

**Robertson, Gordon L.** Food Packaging Principles and Practices

Ed. Marcel Dekker Inc. 1993

**Sonsino, Steven:** Packaging

Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1990

**Folleto de Asociación Mexicana del Código del Producto**

El código de barras en la exportaciones

Guía de colores

El papel del código EAN en la industria

Por qué un código de barras

Guía para la impresión del código de barras.

**Rodríguez T, José Antonio:** Introducción a la ingeniería de empaques

Ed. Particular. 1991

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Abad Sánchez, Antonio:** Manual del Diseñador

Ed. Porrúa/UAM-A. México. 1993

**Favre, Jean Paul:** Color and und et communication

Ed. ABC edition. Zurich. 1979

<b>MORFOLOGÍA PARA EL DISEÑO II</b>	
Semestre: sexto	
Carácter de la asignatura: obligatoria para las orientaciones en Diseño editorial y en Simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones profesionales.	
Créditos: 4	
Horas por semana: 3	
Horas por semestre: 48	
Horas teóricas: 1	
Horas prácticas: 2	
Seriación: Morfología para el diseño I	
Tipo de asignatura: teórico-práctica	
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>	
Introducir al alumno al estudio de la morfología como herramienta de construcción en el diseño aplicado a los vehículos de comunicación visual	
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>	
Al finalizar el curso, el alumno:	
a) Comprenderá a la forma y su composición como sistema	
b) Comprenderá y aplicará los procedimientos de la proporción armónica para la obtención de sistemas	

<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Hrs. por unidad</b>
<b>Unidad I: Isometría</b>	<b>7</b>
1.1 División isométrica	
1.2 Redes	
1.2.1 División	
1.2.2 Suma	
<b>Unidad II: Sistema de proporción armónica</b>	<b>7</b>
2.1 Sistema modular	
2.2 Sistema de proporción áurea	
2.3 Sistema de proporción de los rectángulos: armónicos	
2.4 Sistema de rectángulos sub-armónicos	
2.5 Compás de proporciones	
<b>Unidad III: Aplicaciones de teoría de simetría y proporción</b>	<b>7</b>
3.1 operaciones de transformación	
3.1.1 Alargamiento	
3.1.2 Cambio de perímetro	
<b>Unidad IV: Anamorfismo</b>	<b>7</b>
<b>Unidad V: Heterometría</b>	<b>7</b>
5.1 Diagrama o traza de composición	
<b>Unidad VI: Estructuras tridimensionales y su transformación</b>	<b>7</b>
<b>Unidad VII: Simetría y proporción en formas naturales</b>	<b>6</b>
7.1 Análisis	
7.2 Propuestas	

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición y demostración; ejercicios en clase y su aplicación al diseño.

**Método de evaluación:** Examen, récord de ejercicios en clase y concurso de las aplicaciones.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**Bonsieppe, Gui.** Teoría y práctica del Diseño Industrial

Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1986

**Matila Ghyka.** Estética de las proporciones en la naturaleza y las Artes.

Ed. Poseidón. México, 1988

**Wolf y KuHn.** Forma y Simetría.

Ed. Eudebe. Buenos Aires, 1985

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Rodríguez Morales, Luis** Para una teoría del diseño

Ed. Tilde Azcapotzalco, UAM. México, 1989

**Paoli, J. Antonio:** La comunicación

Ed. Edicol. México, 1977

<b>SISTEMAS DE IMPRESIÓN EN SOPORTES TRIDIMENSIONALES II</b>
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones
Créditos: 6
Horas por semana: 6
Horas por semestre: 96
Horas prácticas: 6
Seriación: Sistemas de impresión en soportes tridimensionales I
Tipo de asignatura: práctica
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>
Introducir al alumno en el conocimiento de las particularidades y posibilidades de la impresión en el área del envase y embalaje, que le permita planearla, dirigirla y llevarla a cabo en soportes bi y tridimensionales.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá las principales etapas del proceso de reproducción impresa.
b) Vinculará los conocimientos obtenidos en esta asignatura con el método particular del diseño aplicado a la simbología y los soportes tridimensionales.
c) Será capaz de elaborar un presupuesto para la reproducción de un proyecto gráfico.

<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Hrs. por unidad</b>
<b>Unidad I: Preprensa</b>	<b>24</b>
1.1. Diseño	
1.2. Originales	
1.3. Matrices fotográficas	
1.4. Matrices mecánicas	
<b>Unidad II: Prensa</b>	<b>24</b>
2.1. Materiales	
2.2. Maquinaria tradicional	
2.3. Maquinaria de vanguardia	
2.4. Características (Condiciones mecánicas)	
2.5. Evaluación de pruebas	
2.6. Evaluación de impresión	
<b>Unidad III: Acabado</b>	<b>24</b>
3.1. Laminados o plastificados	
3.2. Suaje	
3.3. Llenado y envasado	
3.4. Etiquetas y etiquetado	
<b>Unidad IV: Presupuesto</b>	<b>24</b>
4.1. Elementos a considerar	
4.1.1. Sustratos	
4.1.2. Matrices fotográficas	
4.1.3. Matrices mecánicas	
4.1.4. Originales	
4.1.5. Preparación	
4.1.6. Tiraje	
4.1.7. Acabados	
4.1.8. Indirectos	

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición teórica y práctica. Ejercicios prácticos. Visitas a talleres de impresión.

**Método de evaluación sugerido:** Ejercicios parciales. Trabajos de investigación y reportes por escrito de visitas. Exámenes.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**Bann, David:** Corrección de pruebas de color

Ed. Gustavo Gili, México 1992

**Bann, David:** Introducción a la reproducción en industria gráfica

Ed. Tellus, Barcelona 1988

**Martín, Eunaciano y L. Tapiz:** Diccionario enciclopédico de las artes e industrias gráficas

Ed. Don Bosco, Barcelona 1981

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Sander, Norman:** Manual de producción del diseñador gráfico

Ed. Gustavo Gili, México 1992

**Vidales, Dolores:** El mundo del envase

Ed. Gustavo Gili, México 1995