



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: 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	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
		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.

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.