



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