

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

| | | | | | | | |
|--|------------|------------|---|------------------|---------------------------------------|---|----------------------------|
| Unidad Académica: Facultad de Diseño | | | | | | | |
| Programa Educativo: Licenciatura en Diseño- | | | Nombre de la unidad de aprendizaje: Diseño editorial I | | | | |
| Programa elaborado por Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila | | | Fecha de elaboración: 21/02/2016 | | | Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo | |
| Ciclo de Formación: Profesional | | | | | | Semestre: 5to | |
| Clave: | HT: | HP: | TH: | Créditos: | Tipo de unidad de aprendizaje: | Modalidad del curso: | Modalidad Educativa |
| | 1 | 3 | 4 | 5 | Obligatoria | Teórico – práctico | Escolarizada |
| Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades | | | | | | | |
| Prerrequisitos: Cultura general del nivel medio superior | | | UA antecedente recomendada: Taller de composición de retículas, Fundamentos tipográficos, Cartel | | | UA consecuente recomendada: Diseño editorial II | |
| Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño del diseño de publicaciones, mediante el uso de software especializado | | | | | | | |
| Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno aprenderá los conceptos, procesos y métodos de la planeación y el diseño editorial. | | | | | | | |
| Competencias profesionales Diseño editorial | | | Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos de las áreas del diseño editorial con el fin de desarrollar habilidades en el manejo y distribución de elementos de comunicación en un espacio definido, aplicando en ello los principios formales compositivos. | | | | |
| ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE | | | | | | | |

| Contenidos | Secuencia temática | | |
|--|---|--|--|
| I. Diseño Editorial 1. ¿Qué es el diseño editorial? 2. Elementos del diseño 3. Anatomía de la publicación 4. Estilo 5. Competencias del diseñador editorial 6. Proyectos editoriales | 1.1 Objetivos y elementos 1.2 Equipo y funciones del equipo editorial 2.1 Formato 2.2 Color 2.3 Tipografía: el texto y sus jerarquías 2.4 La maqueta: retículas y diagramación 3.1 Contenidos | 4.1 Editorial y de diseño 4.2 Tratamiento de las imágenes 4.3 Función y objetivo del proyecto 5.1 Recursos funcionales y estéticos 5.2 Emisor-usuario 5.3 Recursos económicos 5.3.1 Planificación y calendario | 6.1 Metodología del diseño editorial para impresos y digitales 6.2 Presupuestos |
| DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA | | | |
| Nombre de la Unidad de Competencia I. Diseño Editorial | <ul style="list-style-type: none"> • El alumno será capaz de entender la estructura y organización que dan soporte a las diversas piezas de diseño, tales como los sistemas de retículas, modulación, secuencia y ritmo, esto con el fin de dar orden y significado a la pieza de diseño. • El alumno será capaz de conocer los elementos de diseño y su aplicación para el desarrollo de productos editoriales, mediante el uso efectivo de color, imagen y principios de diseño. • El alumno desarrollará las habilidades que le permitan producir, prestar y comprender la información, así como su correcta comunicación en el ámbito profesional y social, apoyado en un pensamiento crítico, creativo e innovador, con la finalidad de comunicar efectivamente las ideas en los proyectos editoriales. • El alumno aprenderá los conocimientos necesarios para producir proyectos de diseño desde los elementos de pre-prensa, la correcta elección del sistema de impresión hasta la correcta salida del proyecto, con el fin de agregar efectividad en el flujo de la producción impresa. | | |
| Propósito de la Unidad de Competencia | El alumno será capaz de entender la práctica del diseño, así como comprender y aplicar las habilidades para el correcto desarrollo y administración del ejercicio profesional del diseño editorial, sus recursos, procesos y operación generando un flujo creativo efectivo hacia una productividad mejor entendida por el público meta. | | |

| | | | |
|---|--|--|--|
| Elementos de competencia | <ul style="list-style-type: none"> Herramientas y conceptos para el diseño de editorial | <ul style="list-style-type: none"> Capacidad de diseñar sistemas reticulares para productos editoriales | <ul style="list-style-type: none"> Estructura Expresividad Intencionalidad Observación, análisis y síntesis. |
| Recursos Didácticos requeridos | | Tiempo Destinado | |
| Material para dibujar y materiales de técnicas de representación tradicional. Ejercicios prácticos, presentaciones audiovisuales, material de dibujo. Equipo de cómputo y software especializado, pantalla o proyector. | | Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestre), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, TH: 5 X 16 semanas del semestre = 64 horas | |
| Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X) | | | |
| Aprendizaje basado en problemas | (X) | Nemotecnia | () |
| Estudios de caso | (X) | Método de proyectos | (X) |
| Investigación por equipo | () | Seminarios | () |
| Aprendizaje cooperativo | () | Coloquio | () |
| Ensayo | () | Taller | (X) |
| Mapas conceptuales | () | Ponencia científica | () |
| Otros: | | | |
| Técnica de Enseñanza sugerida | | Marque la técnica empleada (X) | |
| Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor | | (X) | |
| Debate o Panel | | () | |
| Lectura comentada | | (X) | |
| Seminario de investigación | | () | |
| Estudio de Casos | | (X) | |
| Foro | | () | |
| Demostraciones | | () | |
| Ejercicios prácticos (series de problemas) | | (X) | |
| Experimentación (prácticas) | | () | |
| Trabajos de investigación documental | | () | |
| Anteproyectos de investigación | | () | |
| Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.) | | () | |
| Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]: | | Discusión dirigida, diario reflexivo | |

| | |
|--|--|
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | |
| Ejercicios 50% Asistencia 20% Proyecto final 30% | |
| PERFIL DEL DOCENTE | |
| Formación en diseño gráfico con experiencia docente. | |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | |
| BÁSICAS De Buen, Unna, Jorge. <i>Manual de diseño editorial</i> . Gijón: Trea, 2008. Haslam, Andrew. <i>Creación, diseño y producción de libros</i> . Barcelona: Blume, 2010. Lupton, Ellen, <i>Tipografía en Pantalla</i> . Barcelona: 2014. Zapaterra, Yolanda. <i>Diseño editorial. Periódicos y revistas</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2014. Zavala Ruiz, Roberto. <i>El libro y sus orillas</i> . México: FCE, 2008. | COMPLEMENTARIAS Willberg, Hans Peter y Fiedrich Forssman, <i>Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letras</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2002. |