



**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

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 5°	<b>Campo de conocimiento:</b> Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	<b>No. Créditos:</b> 5
<b>Carácter:</b> Obligatoria de elección		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico-Práctica		<b>Teoría:</b> 1	<b>Práctica:</b> 3
		4	
<b>Modalidad:</b> Laboratorio		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
<b>Total de Horas</b> 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
<b>Total de horas:</b>		16	48
<b>Suma total de horas:</b>		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.
- Leblanc, N. (2012). Signs, symbols, pictograms. Alemania: Feierabend.

<p>Macphee, J. (2008). Reproduce &amp; 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><b>Sugerencias didácticas:</b></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 ( )  Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)  Prácticas de campo ( )  Otras: Aprendizaje basado en proyectos ( )</p>	<p><b>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</b></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><b>Perfil profesiográfico:</b>  Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente en el área de iconicidad y entornos.</p>	