



**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 Investigación-Producción en Edición Gráfica I

<b>Clave:</b>	<b>Semestre:</b> 7º	<b>Campo de conocimiento:</b> Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	<b>No. Créditos:</b> 10
<b>Carácter:</b> Obligatoria de elección		<b>Horas</b>	<b>Horas por semana</b>
<b>Tipo:</b> Teórico-Práctica		<b>Teoría:</b> 2	<b>Práctica:</b> 6
		8	
<b>Modalidad:</b> Laboratorio		<b>Duración del programa:</b> 16 semanas	
<b>Total de Horas</b> 128			

**Seriación:** No ( ) Sí ( x ) Obligatoria ( ) Indicativa ( x )

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica II

**Objetivo general:**

Diseñar y desarrollar un proyecto de investigación-producción en edición gráfica para aplicarlo en la creación de objetos de comunicación visual capaces de funcionar como herramientas de enseñanza.

**Objetivos específicos:**

1. Seleccionar una metodología de investigación en diseño y comunicación visual para el desarrollo inicial del proyecto.
2. Analizar e identificar los componentes verbales implicados en la creación de objetos gráficos.
3. Integrar los fundamentos teóricos del proceso editorial: edición, edición gráfica, diseño, producción y publicación.
4. Distinguir y ubicar en un proyecto personal de investigación-producción los elementos que permitan iniciar un trabajo de titulación.
5. Reflexionar en torno a las experiencias afines al campo profesional y laboral.
6. Desarrollar proyectos de investigación-producción en edición gráfica.

**Índice Temático**

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Análisis del problema	8	24
2	Creación de una marca: componente verbal	8	24
3	Creación de una marca: componente gráfico	8	24
4	Creación de una imagen pública	8	24
<b>Total de horas:</b>		32	96
<b>Suma total de horas:</b>		128	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Análisis del problema</p> <p>1.1 Quién quiere publicar.</p> <p>1.2 Razones para publicar.</p> <p>1.3 Público objetivo.</p> <p>1.4 Códigos visuales y culturales del público objetivo.</p> <p>1.5 Contexto para la publicación.</p> <p>1.6 Análisis y administración de recursos.</p> <p>1.7 Opciones de publicación.</p> <p>    1.7.1 Experimentación, conveniencia y viabilidad.</p> <p>    1.7.2 Edición gráfica impresa.</p> <p>    1.7.3 Edición gráfica digital y en línea.</p>
2	<p>Creación de una marca: componente verbal</p> <p>2.1 Análisis y posibilidades del componente verbal. Eufonía, recordabilidad, distintividad.</p> <p>2.2 Acopio de información y documentación</p> <p>2.3 Conceptualización</p> <p>2.4 Denominación o título del proyecto</p> <p>2.5 Créditos y aspectos legales</p>
3	<p>Creación de una marca: componente gráfico</p> <p>3.1 Análisis y posibilidades del componente gráfico de una marca.</p> <p>    3.1.1 Pregnancia.</p> <p>    3.1.2 Síntesis.</p> <p>    3.1.4 Recordabilidad.</p> <p>    3.1.4 Distintividad.</p> <p>3.2 Bocetaje.</p> <p>    3.2.1 Trazo.</p> <p>    3.2.2 Forma.</p> <p>    3.2.3 Color.</p> <p>    3.2.4 Estructura.</p> <p>    3.2.5 Iconicidad.</p> <p>3.3 Resultados. Elección definitiva de la marca.</p>
4	<p>Creación de una imagen pública</p> <p>4.1 Elección de medios.</p> <p>4.2 Aplicaciones preliminares de la marca.</p> <p>4.3 Creación de un portafolio profesional.</p> <p>    4.3.1 Edición 1 (selección y organización de muestras).</p> <p>    4.3.2 Diseño 1 (diagramación, paleta de color, paleta tipográfica, fondos, elementos gráficos auxiliares, íconos).</p> <p>    4.3.3 Edición 2 (documentación de muestras; redacción de textos; sistematización de las aplicaciones de la marca).</p> <p>    4.3.4 Edición 3 (estructura, navegación, interactividad, multimedia)</p> <p>    4.3.5 Diseño 2 (versión final).</p>

**Bibliografía básica:**

Bringhurst, R. (2008). Los elementos del estilo tipográfico. México: Fondo de Cultura Económica.  
 Calvera, A. (2005). Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos de una polémica que viene de lejos. Barcelona: Gustavo Gili.  
 Clazie, I. (2011). Cómo crear un portafolio digital. Barcelona: Gustavo Gili.  
 De Buen, J. (2008). Manual de diseño editorial. España: Trea.  
 Designio-Encuadre. (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Designio.  
 Eco, U. (2001). Cómo se hace una tesis. Barcelona: Gedisa.  
 Goto, K. y Cotler, E. (2004). Web ReDesign 2.0: Workflow that Works. Berkeley: Peachpit Press.  
 Grijelmo, A. (2004). Defensa apasionada del idioma español. España: Punto de Lectura.  
 Hochuli, J. (2007). El detalle en la tipografía. Letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja. Valencia: Campgràfic.  
 Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Barcelona: Gustavo Gili.  
 Lupton, E. (2012). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili.  
 Ráfols, R. y Colomer, A. (2012). Diseño audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili.  
 Royo, J. (2004). Diseño digital. Barcelona: Paidós.  
 Ruther, R. (2004). Robert Bringhurst's The Elements of Typographic Style applied to the web, extraído el 28/III/2013 desde <http://www.webtypography.net/>  
 Wong, W. y Wong, B. (2004). Diseño gráfico digital. Barcelona: Gustavo Gili.  
 Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.

**Bibliografía complementaria:**

De Jong, W., Purvis, A. y Tholenaar, J. (2009). Type. A Visual History of Typefaces and Graphic Styles. Colonia: Taschen.  
 Meggs, P. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona: Trillas.  
 Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-UAM.  
 Unger, G. (2009). ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic.

**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:**

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	(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.